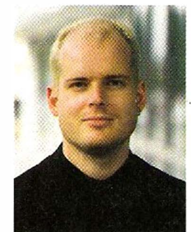


48 Seiten Insider-Tipps zum Sammeln: Cultures • AoE2 Add-On • Star Trek: Voyager
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Jubiläums-Ausgabe 8 Jahre
10/2000 nur DM 9,90
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0957-7810
Mit 2 CDs
Grand Prix 3
Exklusiv: Spielbare Demo!
Mit Video
Half-Life Gunman
Der würdige Nachfolger von Valves 3D-Hammer:
Nie zuvor gezeigte Bilder, exklusive Spielszenen!
Mit Video
C&C 4
Alarmstufe Rot 2: Mit brandneuen Bildern und Videos!
Wir zeigen, warum Westwood diesmal alles richtig macht!
Mit Video
Baldur's Gate 2
Fast fertig: Wochenlanger Spielspaß im umfangreichsten Rollenspiel aller Zeiten!
Spielbare Demos
AoE2 Add-On, Cultures, Truck Racing, Moorhuhn
Grand Prix 3 Special
Bugfixes, Tools und die besten Setups!
Jubiläums-Ausgabe!
Exklusiv: Michael Mittermeier philosophiert über Laras dicke Dinger
Play the Games 3
30 Seiten Test & Tipps zur Mega-Spielesammlung
Age of Empires 2:
Test, Tipps und Level-Karten zum offiziellen Add-On
Moorhuhn 2:
PC Games hat ein Moorhühnchen zu rupfen . . .
Im Test: Cultures • Star Trek: Voyager • Die Sims Add-On • Rollercoaster Add-On

Ins Netz gegangen



Petra Maueröder
Chefredakteurin



Florian Stangl
Chefredakteur

Zum achten Geburtstag von PC Games haben wir uns jede Menge Dankeschön-Überraschungen für Sie einfallen lassen.

FREITAG 04. AUGUST 2000

Sie kennen ihn alle. Er ist der siebte Mann bei *7 Tage, 7 Köpfe* und Stammgast bei Harald Schmidt. Er war bekennender „TV-Junkie". Bekam die Goldene Europa. Derzeit ist er *Back to Life* - und mit der gleichnamigen CD an der Spitze der deutschen Charts. Die gleichnamige Tournee? Lange im Voraus ausverkauft. Und ab sofort gewährt Comedy-Megastar Michael Mittermeier Einblicke in sein Dasein als PC-Spiele-Fan - exklusiv bei PC Games. Mittermeier's Lost Level - Monat für Monat auf der letzten Seite.

MONTAG 07. AUGUST 2000

Hurra, das meistgelesene PC-Spielemagazin Europas (lt. AWA 2000) geht in die neunte Saison! Natürlich haben wir uns für die kommenden Monate eine ganze Menge vorgenommen, um Sie Ausgabe für Ausgabe mit Themen zu überraschen, die Ihnen so nur PC Games bietet. Zur Feier des Tages erheben wir unser Glas und stoßen auf Sie an, liebe Leser: Wir sagen „Danke!" im Namen des gesamten Teams für Ihre Treue und Ihr Engagement und versprechen Ihnen, den Spieledesignern auch künftig ganz genau auf die Finger zu schauen.

MONTAG 21. AUGUST 2000

Geburtstagspräsent Nummer 2: Auf der Heft-CD-ROM finden Sie weltexklusiv die spielbare Demoversion des Geoff-Crammond-Meistwerks *Grand Prix 3*. Kratzen Sie in Suzuka sauber die Kurve und testen Sie, wie die derzeit beste Formel-1-Simulation auf Ihrem PC läuft. Diese Demo-Version gibt es nur bei PC Games; sie wird weder von anderen Spielemagazinen noch zum Herunterladen im Internet angeboten. Dass wir unseren Lesern diesen Sonderservice bieten können, war mit strengen Auflagen seitens des Automobilsport-Verbands FIA verbunden - klar, warum sollte für PC Games etwas anderes gelten als für Ferrari oder McLaren-Mercedes? So dürfen auf der betreffenden Cover-CD keine Demos anderer Hersteller außer MicroProse/Hasbro enthalten sein. Natürlich sollen Ihnen durch diese strikte Regelung keine Nachteile entstehen, denn alle relevanten Demoversionen (darunter *Cultures*, unser Spiel des Monats) und Videos (*Gunman, Alarmstufe Rot 2*) konnten wir dennoch auf CD 2 unterbringen.

DIENSTAG 22. AUGUST 2000

Lampenfieber macht sich breit: Nur noch wenige Wochen bis zum Start von PC Games Online, DER Anlaufstelle für PC-Spielefans im Internet. Online-Chefredakteur Thomas Borovskis und sein Team haben innerhalb weniger Monate ein Angebot auf die Beine gestellt, das seinesgleichen sucht. Unter www.pcgames.de finden Sie in Zukunft jene Qualität und Seriosität, die Sie von PC Games gewohnt sind: kritische Tests, exklusive Reportagen, verlässliche Tipps & Tricks, konkrete Kaufberatung. Dazu tiefgründige Chats mit Rainer Rosshirt und anderen Promis, kommunikative Foren und natürlich tagesaktuelle, sorgfältig recherchierte News. Was Sie im Einzelnen erwarten dürfen, lesen Sie ab Seite 38.

Viel Vergnügen beim Mitfeiern und Mittermeiern wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

■ DER NEUE BEI PC GAMES
Michael Mittermeier ist bekennender Computerspiele-Fan - und lässt ab sofort 860.000 Leser an seinen Erlebnissen teilhaben.



■ GUNMAN
Der würdige Nachfolger von Half-Life glänzt durch unglaubliche Waffenvielfalt und clevere Gegnerintelligenz.

■ STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE
Gibt es endlich ein Star-Trek-Spiel, das wirklich Spaß macht? Wir haben Elite Force für Sie durchgespielt.

■ C&C: ALARMSTUFE ROT 2
Sowjets gegen die USA: Westwood will alte Fehler ausbügeln und für frischen Wind sorgen.

PC Games

Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

Index

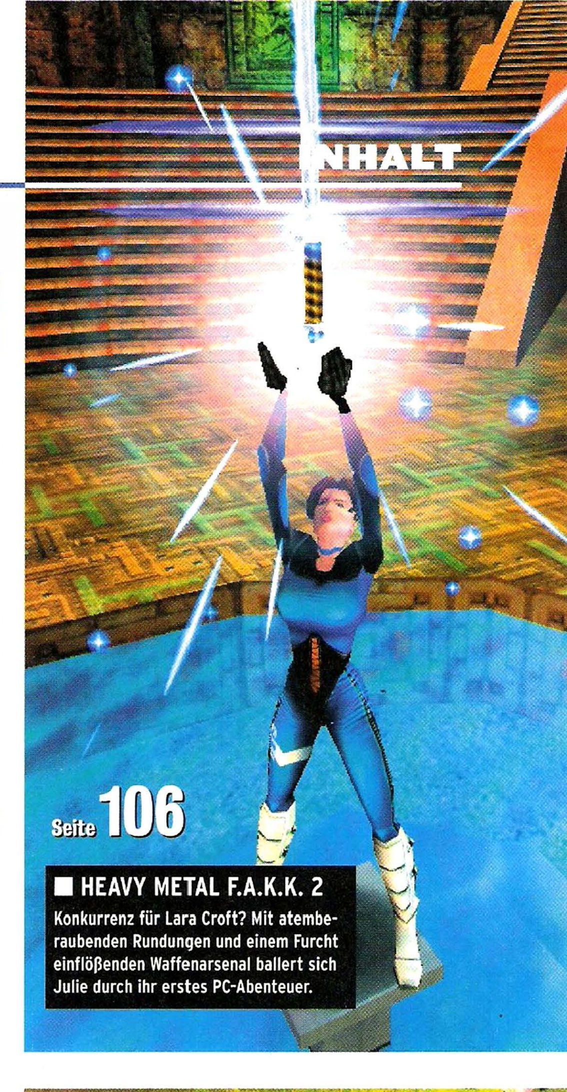
Abenteuer

Action

Strategie

Sport

Simulation



Seite 106

HEAVY METAL F.A.K.K. 2
Konkurrenz für Lara Croft? Mit atemberaubenden Rundungen und einem Furcht einflößenden Waffenarsenal ballert sich Julie durch ihr erstes PC-Abenteuer.



Seite 96

CULTURES
Laufen die siedelnden Wikinger der etablierten Konkurrenz den Rang ab? Unser ausführlicher Test beginnt auf Seite 96.



INHALT CD-ROM

PC Games

CD-Anleitung auf Seite 160

Demos CD 1

Cultures
THQ, Aufbaustrategie

Age of Empires 2: The Conquerors
Microsoft, Echtzeitstrategie

Airfix Dogfighter
EON Digital Entertainment, Simulation

PacMania 2D+
Alawar Entertainment, Action

Panic! Volcano
3² Studios, Action

Panzer General 4: Unternehmen Barbarossa
Mattel Interactive, Rundenstrategie

Mercedes-Benz Truck Racing
THQ, Rennspiel

Demos CD 2

Grand Prix 3
Hasbro Interactive, Rennsimulation

Breakout
Hasbro Interactive, Geschicklichkeit

MechWarrior 3
Hasbro Interactive, Kampfroboter-Simulation

Spirit of Speed 1937
Hasbro Interactive, Rennsimulation

Worms Armageddon
Hasbro Interactive, Rundenstrategie

Specials CD 1

Grand Prix 3
Unreal Tournament
Vampire

Videoreportagen CD 1

Aktuelles
TechnoMage, Baldur's Gate 2

Vorschau
Divinity, Gunman
The Moon Project
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Angespielt
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Cultures
Star Trek: Voyager – Elite Force
Age of Empires 2: The Conquerors

Extra-Videos CD 1

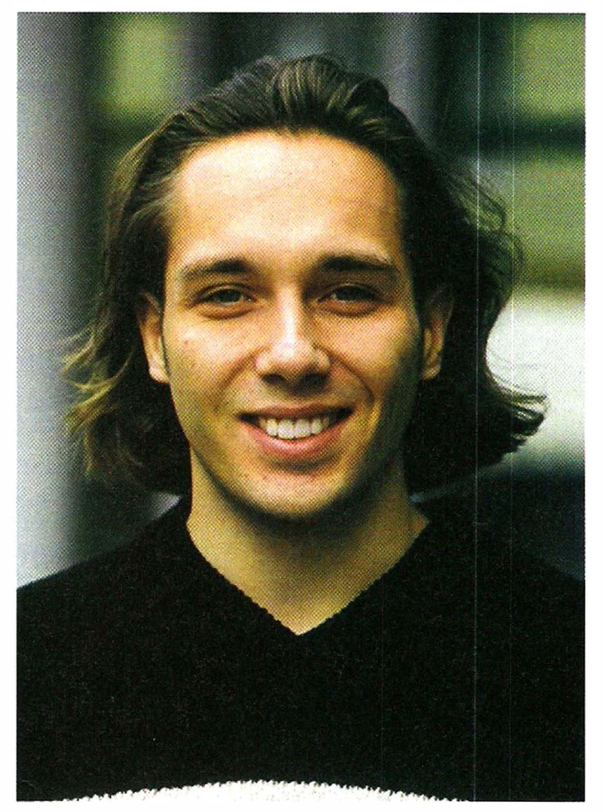
Grand Prix 3 – Tipps & Tricks
Trailer zu Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Extra-Videos CD 2

B-17 Flying Fortress 2
Gunship!
Majesty
Monopoly Tycoon
Risiko 2
Simon3D
Squad Leader

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Welche drei Spiele nimmst du mit auf die einsame Insel?
Auch auf die Gefahr hin, als Ein-Mann-Randgruppe belächelt zu werden: *Grim Fandango* in der deutschen, *Blade Runner* und *Vampire* in der englischen Version.

Das Leben ist wie folgendes Computerspiel ...
Daikatana - Versprechen, Verzögerungen, am Ende Ernüchterung, aber zwischendrin immer gut für Scherze.

Wenn ich gerade nicht am Computer spiele, dann ...
... gelobe ich hoch und heilig, dass ich übermorgen wieder Sport treibe.

Wenn ich nicht Spieleredakteur geworden wäre, würde ich jetzt ...
... wohl volltrunken durch die Stadtparks des Landes kullern - und was man als Student halt sonst noch tut, um die Welt zu verbessern.

Was war der schönste Tag deines Lebens?
Als ich meinen Ausmusterungsstempel aufgedrückt bekam.

Lachen kann ich über ...
... herausragend schlechte Witze, bemüht ernste RTL-Vorabendserien und passionierte Dauercamper.

Was bringt dich in Rage?
Südseitenbüros im Sommer, Über-die-Schulter-auf-den-Schirm-Gucker, Hektiker, Buchhalterseelen und geschlossene Shops.

Was tust du als Erstes, wenn du abends nach Hause kommst?
Das dreckige Geschirr ignorieren.

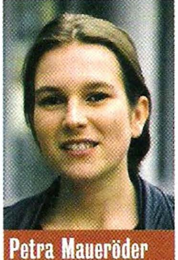
Was hast du in deiner Hosentasche?
Ein Handy mit Pokémon-Aufkleber Nummer 106 aus der Mickey Maus, einen Holzkreisel, um Sitzungen spannend gestalten zu können, und eine verwaschene, unnütze Visitenkarte.

Wenn ich könnte, würde ich ...
... Cartman Fleisch werden lassen.

Was würdest du für eine Million Mark kaufen?
Ein Zwei-Etagen-Penthouse mit verschiedenen Eingängen - oben chaotische Poolparties, unten wohnen.

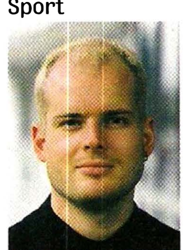
Daniel **Kreiss** nimmt sich täglich vor, bald wieder Sport zu treiben - ehrlich.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
feiert ihr ganz persönliches achtjähriges PC-Games-Jubiläum.

Sport



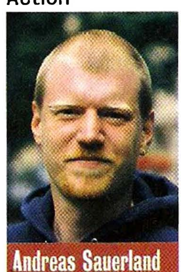
Florian Stangl
Chefredakteur
kann sich immer noch nicht mit dem Moorhuhn anfreunden.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
erholt sich mühsam von vier anstrengenden Hochzeitsfeiern.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
freut sich schon jetzt diebisch auf *Deus Ex 2* und *Thief 3*.

Strategie



Peter Kusenberg
Redakteur
setzt jedes Wochenende seine neue Spiegelreflexkamera ein.

Simulation



Harald Wagner
Redakteur
verschwendet den Rest des Sommers für einen Umzug.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
ist dank Add-On wieder der Sims-Sucht verfallen.

Hardware



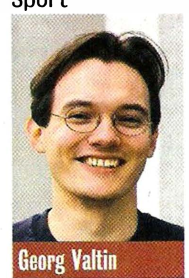
Bernd Holtmann
Redakteur Hardware
kommt vor lauter Arbeit nicht dazu, sein Fahrrad zu reparieren.

Hardware



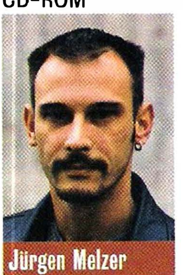
Sascha Pilling
Redaktionsassistent
verdankt *Grand Prix 3* zahllose Bissspuren an seinem Lenkrad.

Sport



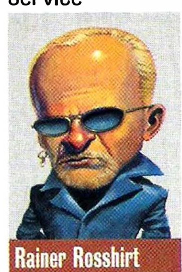
Georg Valtin
Volontär
kann inzwischen das Verlagsgebäude als UT-Karte nachbauen.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
ist stolz auf die weltexklusive *Grand Prix 3*-Demo auf der Heft-CD.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
hat sich endlich einen richtig legalen Motorradauspuff geleistet.



PIXELPRACHT

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

■ ENTWICKLER **Bioware** ■ ANBIETER **Virgin Interactive**

Zugegeben – ein wenig geschummelt ist diese prächtige Ansicht von *Baldur's Gate 2* schon. Zwar bringt es das neue Opus von Bioware auf respektable 1.024x768 Bildpunkte, was *Diablo 2* vor Neid neu booten lässt. Doch 1.600x1.200 Pixel bringen die detailreiche Grafik und die vielen Effekte erst richtig zur Geltung. Selbst wenn solche Auflösungen bei 2D-Rollenspielen noch ein wenig auf sich warten lassen werden, steigt bei uns die Vorfreude auf *Baldur's Gate 2*. In der nächsten PC Games dürfen wir das lang erwartete Rollenspiel endlich testen!



IM KLARTEXT



So manchem Zeitgenossen schwillt leider viel zu schnell der Kamm, wenn er unsere nie bös gemeinten Kolumnen liest.

Geflügelsalat

Florian Stangl
Chefhuhn

In einer Kolumne darf man reden, wie einem der Schnabel gewachsen ist, ohne gleich Federn lassen zu müssen. Auch wenn so mancher gepiesackte Spielehersteller und Entwickler heimlich beim Lesen die Schrotflinte unter dem Schreibtisch durchlädt, ändert es nichts an dieser Tatsache. Während sich die meisten „Opfer" souverän über unsere nie bös gemeinten Verbalattacken amüsieren, schwillt so manchem Zeitgenossen nur allzu schnell der Kamm. Fuchsteufelswild will der Betreffende dann den bösen Redakteur teeren und federn! In diesem Fall empfehlen wir zur Abkühlung ein paar Runden *Moorhuhn 2*, obwohl wir an dieser Stelle betonen wollen, dass gewalttätige Spiele nicht gut sind. Und Hühner sind auch nur Menschen, glauben Sie mir! In jedem von uns steckt schließlich ein guter Federkern. Außerdem bleibt die grundsätzliche Frage, was denn nun zuerst da gewesen ist: Die Henne oder das Spiel? Wissen Sie, wir würden auch lieber im Hühnerstall Motorrad fahren als ein ambitioniertes, aber enttäuschendes Produkt zu verreißen. Nur manchmal geht es eben nicht anders: Im Sinne unserer Leser ist es natürlich unsere Pflicht, als ausgeschlüpfte Kampfhähne den Schrotflintenbesitzern die Stirn zu bieten. Vielleicht kann sich ja der eine oder andere bemühen, in Zukunft unsere Artikel ohne viel Federlesens zu akzeptieren...

So mancher will fuchsteufelswild den bösen Redakteur teeren und federn!

Deus Ex 2

Warren Spector arbeitet auch an Dark Project 3!



GEHEIME MISSION Im ersten Teil von Deus Ex kämpfen Sie sich als Agent durch eine feindliche Umwelt.

■ KOOLE KORYPHÄE Designer Warren Spector produziert gleichzeitig Deus Ex 2 und Dark Project 3.

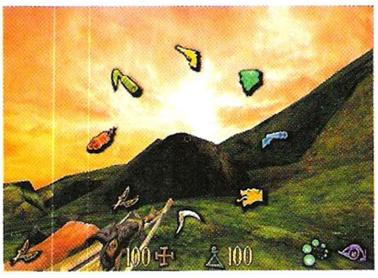
Der Macher von *Deus Ex* hat mit der Arbeit an einer Fortsetzung des originellen Action-Rollenspiels begonnen. Derzeit kümmert er sich darum, dass die Geschichte genau so komplex und packend wird wie im ersten Teil; berücksichtigen will er viele der Verbesserungsvorschläge, die ihn nach der Veröffentlichung von *Deus Ex* erreichten. Welche Technik verwendet werden wird, ist bislang noch nicht bekannt. Ein weiteres Spiel, das Spector für die texanische Firma Ion Storm entwickelt, ist der dritte Teil des Action-Adventures *Dark Project*. Originalmitglieder des *Dark Project*-Teams werden dafür sorgen, dass Meisterdieb Garrett seine Finger lang macht.

Horror

Clive Barker's Undying

Um seinen Freund zu retten, begibt sich Magnus auf die Reise durch eine Fantasy-Welt und trifft dabei auf gefährliche Kreaturen, die er mit gewöhnlichen Waffen und Zaubersprüchen bekämpft. Verwendung findet die Unreal Tournament-Technik.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Dream Works**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **Dez. 2000**



IT'S MAGIC Die Spielfigur bekämpft Untote mit Schusswaffen und mächtiger Magie.

Spiel des Jahres

Unreal Tournament erstrahlt im neuen Gewand.

Für *Half-Life* ist bereits die dritte Auflage geplant, *Unreal Tournament* wird im Herbst in einer ersten erweiterten Version erscheinen. Die Game-Of-The Year-Edition enthält das Basisspiel des Turniershooters, 20 weitere Karten sowie drei neue Modifikationen. Wie im *Half-Life*-Mod *Counter-Strike* spielen Sie in der *UT*-Erweiterung *Tactical Ops* im Team gegen die Mitglieder eines anderen Teams. *Chaos UT* ist eine Death-Match-Variante mit bislang unbekannten Waffen. Für glänzende Augen dürfte das äußerst beliebte MOD *Rocket Arena* sorgen.



SCHLACHTFEST Neue Spieler-Modelle und Karten erweitern den Spielspaß.

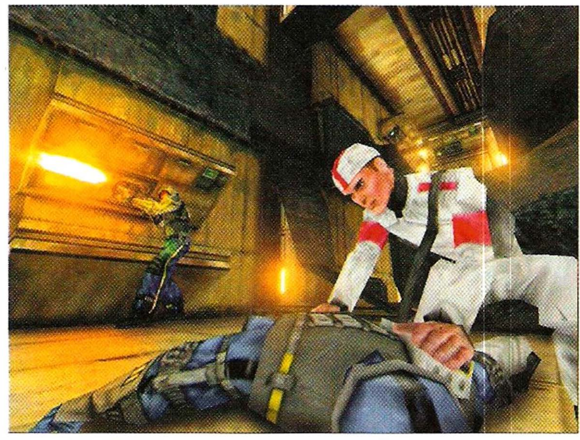
■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Epic Games**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **Oktober 2000**

Red Faction

Harte 3D-Action von den Descent-Entwicklern

In *Red Faction* übernehmen Sie die Rolle eines frustrierten Minenarbeiters auf dem Mars, der ungewollt eine Rebellion startet. Die Besonderheit des Shooters: Ballereien verformen das Sie umgebende Terrain in Echtzeit; Partikeleffekte und eine authentische Spielphysik sollen neue Maßstäbe in puncto Realismus setzen.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Volition**
■ ANBIETER **THQ** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



RESPEKT, MEIN LIEBER HERR GESANGSVEREIN! Die Animationen und der hohe Detailgrad der vielen Spielfiguren können überzeugen.

Die Mumie

Filmrechte sind verkauft

Die Rechte für die Vermarktung des Kinoerfolgs *Die Mumie* als PC-Spiel gingen an die Entwickler des in Deutschland indizierten Ego-Shooters *Aliens vs. Predator*. Das Spielprinzip zum Film ist vergleichbar mit Action-Adventures wie *Tomb Raider*.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Rebellion**
■ ANBIETER **N.n.b.** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

Echelon

Temporausch im Weltall

Endlich Nachschub für Fans von Weltraumshootern: In Echelon nehmen Sie an einem intergalaktischen Krieg teil, suchen sich einen von über zwölf Fliegern aus und bekämpfen den Feind mit Lasern und Raketen.

■ GENRE **Weltraumaction** ■ ENTWICKLER **Buka Ent.**
■ ANBIETER **N.n.b.** ■ TERMIN **Oktober 2000**

Alarm für Cobra 11

Die quotenstarke RTL-Serie als PC-Spiel

Die neue Staffel der Serie läuft zwar erst im kommenden Frühjahr an, doch Fans können sich bereits im November an ihrem PC mit rasanten Verfolgungsjagden die Zeit vertreiben. In 15 Missionen erleben Sie sechs Autobahnstrecken, die den Strecken der Serie originalgetreu nachempfunden wurden. Wie in *Interstate 82* erledigen Sie eine Reihe von Aufträgen, deren Inhalt sich im Spielverlauf ändern kann. Das Spiel enthält mehrere Sonderspiele, in denen Sie verschiedene Stunts mit Ihrem Wagen ausprobieren können. Für packende Actionszenen sorgt eine wirklichkeitsnahe Fahrphysik.

■ GENRE **Rennspiel**
■ ENTWICKLER **VCC**
■ ANBIETER **VCC**
■ TERMIN **November 2000**



CRASH-TEST Heftige Zusammenstöße sind in Alarm für Cobra 11 unvermeidlich.



SICHTWECHSEL Sie können das Geschehen aus drei Perspektiven erleben. Spielerisch erinnert die Umsetzung der TV-Serie an Interstate 82 von Activision.

Heiß & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS — WARM — KÜHL — 0°C KALT

■ Die Napstermasche
Der Pentium-4-Prozessor der Firma Intel soll Heimcomputer zu kleinen Servern ausbauen, was eine Übermittlung der Daten von Rechner zu Rechner ermöglicht. Das Prinzip ähnelt dem der MP3-Tauschbörse Napster.

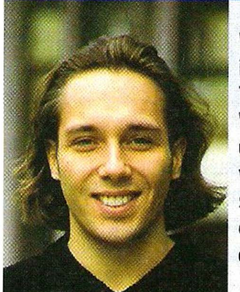
■ Leinwand-Epen
Die Filmabteilung von Interplay (*Baldur's Gate*) produziert sieben Filme, die auf Titeln des Herstellers basieren. Neben *Fallout* und *Descent* soll unter anderem die Action-Parodie *Redneck Rampage* verfilmt werden.

■ Veräppelt
Die Firma Cryo ist bekannt für ihre grafisch opulenten Adventures wie *Atlantis*. Jetzt basteln die französischen Entwickler an dem Action-Adventure *Gift*, das bekannte Computerspiele parodiert.

■ Fetter Batzen
Im Sommer 2001 will die Firma Square den computeranimierten Zeichentrickfilm *Final Fantasy* veröffentlichen. Der Streifen basiert auf der gleichnamigen Computerspielreihe und wird etwa 100 Millionen Dollar kosten.

■ Stromausfall
Die Entwicklung des ambitionierten Online-Rollenspiels *Dark Zion* wurde eingestellt, weil der Vertrieb den Geldhahn zudrehte. Sämtliche Teammitglieder suchen nach neuen Jobs.

IM KLARTEXT



Wird Gewalt in Spielen als Thema von Wissenschaft und Medienwelt nur scheinbar ernst genommen?

Pfuschforschung

Daniel Ch. Kreiss
Redakteur

In einer Studie sind Ami-Wissenschaftler zu dem Ergebnis gelangt, dass 15 Minuten mit gewalthaltigen Spielen kein Kind ändern. Im Gegenteil, die Versuchssteppkes seien anschließend völlig normal gewesen. Ach, nee! Eine Viertelstunde und keine Störung? Das ist mal was. Weiter heißt es, es könne sein, dass Jungs und Mädels, die lange Zeit digitales Schrot in Mutantenpelze brennen, „im Leben ein größeres Aggressionspotenzial in sich tragen". Nicht, dass man das so richtig ausprobiert hätte. Jetzt lassen Sie diese erschlagenden Weisheiten mal sacken. Endlich ist untermauert, was jedem klar war. So muss Forschung betrieben werden, dann klappt's auch mit der öffentlichen Gelderverbrennung.

Schnellkochgerichte brauchen fünf Minuten, professionelle Kinderveräppelung dauert 15.

Mich beschleicht ein Gefühl, dass die gesamte Gewaltdiskussion exklusiv der Medienausschlachtung dient. Labern hier, Quotemachen da. Kiddies sind beeinflussbar und Versuche müssen schon gemacht werden. Aber solche Bananenstudien? Am liebsten – und es liegt nicht am PC – würde ich den Professoren dafür den Po versohlen. Bizarre Bilder setzen sich in meinem Kopf zusammen: Dicke Porschefahrer in Doktorkitteln sitzen auf Laborböden, zerrupfen Gänseblümchen und kichern vor sich hin: „Spiele manipulieren, manipulieren nicht, ..."; und Kollegen nebenan versuchen es derweil übers Auszählen – „Enemenemiste, du sitzt zu lang vor der Kiste ...". In Wahrheit läuft's hoffentlich irgendwie ernsthafter.

Würfel gefallen

Star-Wars-Rollenspiel kommt wirklich.

Mit Details zum Superprojekt hält man sich bei LucasArts generell bedeckt. Enthüllt wurde indessen, dass das Designerteam von BioWare mit der Entwicklung des Programms beauftragt worden sei. Zusammen wolle man „einen Meilenstein im Rollenspielgenre setzen", sagte Simon Jeffery, Präsident von Adventure-Spezialist LucasArts. Auf dem Papier spricht nichts dagegen: Während BioWare über die Jahre für Hits wie *Baldur's Gate* und *Icewind Dale* verantwortlich zeichnete und sogar bei *Planescape Torment* ein Konzeptwörtchen mitredete, steht mit den *Krieg der Sterne*-Rechten die wertvollste Filmlizenz überhaupt zur freien Verfügung. Die erwartete Jedi-contra-Sith-Story des derzeit namenlosen Titels müssen seine Autoren auf Geheiß von Firmenpate George übrigens 4.000 Jahre vor *Episode 1* ansiedeln. Konflikte mit den vielen älteren *Star Wars*-Geschichten in Film- und Buchform sollen so ausgeschlossen werden.

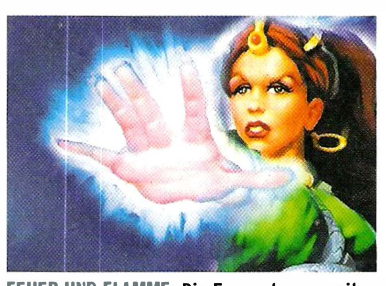
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **BioWare**
■ ANBIETER **LucasArts** ■ TERMIN **2002**



■ GUCKEN DUMM AUS DER WÄSCHE Boba Fett und Vader werden zum Rollenspiel im Star-Wars-Universum keinen Beitrag leisten – dessen Handlung beginnt 4.000 Jahre eher.

Tratschteufel

Diablo-2-Zusatzpaket: Gerüchte kursieren.



FEUER UND FLAMME Die Fans scharren mit den Füßen, doch Blizzard schweigt.

In einem der Verzeichnisse auf der *Diablo 2*-CD sind Infojäger auf eine spannende Datei namens „expansioninput.txt" gestoßen. Darin beschrieben: der vermutliche Inhalt des ersten Zusatzpakets. Die wichtigste Erweiterung werden demnach zwei Charaktere sein – ein Druide als Kreuzung aus Totenbeschwörer und Zauberin sowie ein nahkampfstarker Attentäter. Ferner scheinen Extramonster sowie mehr Objekte eingeplant und eine weitere Schadensart wird es ebenfalls geben: Säureverätzungen. Blizzard reagierte auf die Bloßlegung schnippisch. Statt eines Statements kam die Anweisung an alle fraglichen Internetseiten, die Hinweise zu löschen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Blizzard**
■ ANBIETER **Havas** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

Fatherdale

Russisches Experiment

In Moskau versucht sich die kleine Firma Snowball an der ausgewogenen Kombination von Rollenspiel und Echtzeitstrategie. *Fatherdale* wird den „ewig dauernden Kampf zwischen Gut und Böse vor nordischer Mittelalterkulisse" behandeln (O-Ton Entwickler). Oben kloppen sich also die Götter, unten die Menschen – und beizeiten verwischen die Grenzen. Als unerfahrener Patron eines kleinen Dorfes werden Sie unfreiwillig in die Sache mit hineingezogen und müssen klarkommen. Attribute und Quests lassen Rollenspielflair aufkommen; Schlachten, die weit über Partydimensionen hinausgehen, steuern den Strategieteil bei. Die Grafik (Iso-Perspektive, relativ kleine Figuren, detaillierte Hintergründe) erinnert an *Baldur's Gate 2*.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Snowball**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2001**

Wizards & Warriors

Limitierte Sonderauflage soll Sammeltrieb der Fans wecken.



FÜR DEN HARTEN KERN Wer mehr will als das reine Spiel, muss mehr bezahlen.

Activision hat bekannt gegeben, dass nach *Vampire* auch D.W. Bradleys sehnsüchtig erwartetes 3D-Rollenspielepos *Wizards & Warriors* zweifach auf den Markt kommen wird. In Standardausstattung – viereckiger Karton, CDs, Handbuch – sowie als teurere Special Edition in fantasievoll gestalteter Verpackung und voll gestopft mit Dreingaben, die Fanherzen höher schlagen lassen. Zwei Miniaturfiguren für den Schreibtisch (aus der Produktion von Ral Partha) werden zum Beispiel enthalten sein, eine Spiellandkarte als Poster, ein Lösungsheft sowie eine Teilnahmekarte für ein Gewinnspiel der mittelalterlichen Art ebenfalls. Hauptpreis: eine authentische Ritterrüstung.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Heuristic Park
■ ANBIETER Activision ■ TERMIN 3. Quartal 2000

Samurai Showdown

Am Rollenspiel Throne of Darkness arbeiten Ex-Blizzard-Leute.



DONNERWETTER Wenn Firmenabtrünnige ein eigenes Projekt beginnen, bleiben sie meist nah am vorherigen. Throne of Darkness macht da keine Ausnahme. Ob Diablo 2 in Gefahr ist?

Click Entertainment wird von zweien jener Designer geleitet, die an *Diablo* werkelten. Dass sie ihr eigenes Action-Rollenspiel als Weiterentwicklung des Hits verstanden wissen möchten, leuchtet deshalb ein. Die Stars in *Throne of Darkness* sind sieben Samurai, deren Anführer gemeuchelt wurde. Auf ihrem gemeinsamen Rachefeldzug durchqueren sie feindliche Zitadellen, leergefegte Städte, Wälder, Höhlen sowie Gebirge und schlagen Figuren der japanischen Mythologie – darunter Dämone, Untote und Drachen – mit Schwerthieben oder Magie in die Flucht. Zu jedem Zeitpunkt wird der Spieler die Figur seiner Wahl direkt steuern können, während die anderen vom PC manövriert werden. Die Grafik ist fernöstlich geprägt und überzeugt schon jetzt durch Lichteffekte vom Feinsten. Und weil die Jungs bei Blizzard aufgepasst haben, behandeln sie den Mehrspielermodus mit besonderer Sorgfalt.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Click
■ ANBIETER Havas ■ TERMIN 1. Quartal 2001

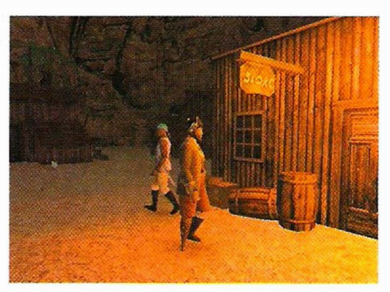
Gerücht DES MONATS

■ GERÜCHT:
Im November soll ein offizielles Zusatzpaket für *Grand Prix 3* erscheinen, das die vollständigen 99er-Lizenzdaten enthält. Zum halben Preis des Vollprogramms wird man sich so wieder halbwegs auf den aktuellen Stand der Formel-1-Dinge bringen können.

■ WIR MEINEN:
Falsch! Eine Nachfrage unsererseits beim Anbieter der Rennsimulation, Hasbro Interactive, nimmt den Gerüchteköchen fürs erste den Wind aus den Segeln. Es sei ihres Wissens bislang keine solche Erweiterung geplant, sagte PR-Managerin Julia Erhard. Dafür werde „dann natürlich *Grand Prix 4* mit den 99er-Zahlen" erscheinen. Was dauern kann. Für PC-Games-Leser ist das alles ohnehin kein Problem: Auf unserer CD finden Sie alle Extras und Werkzeuge, die Sie zum Einbinden aktueller Datensätze benötigen. Und Letztere schwirren im Internet massenweise herum, sogar auf dem Stand der 2000er-Saison.

Sea Dogs

Unter der Totenkopfflagge



LANDRATTEN Die düstere Beleuchtung in Sea Dogs sorgt für viel Atmosphäre.

Sea Dogs ist ein Rollenspiel, das mal nicht in Fantasyreichen, sondern auf hoher See um Spanien, England und Frankreich herum stattfindet. Sie entscheiden sich, ob Sie als Pirat Schrecken verbreiten oder lieber als Kaufmann Handel treiben wollen. Die Missionen verlaufen non-linear.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Akella
■ ANBIETER N. n. b. ■ TERMIN Noch nicht bekannt

Baphomets Fluch 3

Das Abenteuer geht weiter.

Adventure-Fans können aufatmen: Im Oktober beginnen endlich die Planungen zum dritten Teil der erfolgreichen Reihe *Baphomets Fluch*. Nach Aussage der Entwickler soll sich am beliebten Comic-Look der Serie nichts ändern; allerdings wird die Fortsetzung kein reines Adventure mehr sein und, ähnlich wie *Grim Fandango*, komplett in 3D konzipiert werden.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Revolution Software
■ ANBIETER N n. b. ■ TERMIN Noch nicht bekannt

Freedom Force

Superhelden im Großeinsatz

Letztes Jahr arbeiteten sie mit Looking Glass an *System Shock 2*, jetzt wenden sich Irrational Games den Superhelden zu. In *Fighting Force* übernehmen Sie bis zu vier Weltenretter gleichzeitig und kämpfen im New York der 60er-Jahre gegen Kriminelle jeder Art. Ein ausgeklügeltes Attributsystem sorgt für die konstante Weiterentwicklung Ihrer Helden.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Irrational
■ ANBIETER N. n. b. ■ TERMIN 3. Quartal 2001

NHL 2001

Verbesserungen + geniale Atmosphäre = Eishockey vom Feinsten

SCHUSS UND TOR? Schwache Torwartleistungen brachten Fans bei früheren Versionen regelmäßig zur Weißglut. Diese Manko hat EA Sports nach eigener Aussage endlich beseitigt.

■ GUT IN FORM Zahlreiche Detailverbesserungen und neue Bewegungsabläufe zeichnen NHL 2001 aus.

Pünktlich zum Saisonstart erscheint der neueste Teil der beliebten NHL-Serie. Ein besseres Verhalten der Gegner und Teamkollegen, die Spielzüge schnell erkennen und ihre Aktionen dementsprechend anpassen, sollen das Gameplay weiter perfektionieren. Darüber hinaus bekamen die Akteure neue Bewegungsabläufe verpasst. Für eine fernsehreife Präsentation sorgt außerdem das Publikum, das mit Begeisterungsstürmen oder Unmutsbekundungen auf Spielereignisse reagiert. Dank eines neuen Editors können Sie erstmals eigene Teams erstellen.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **EA Sports**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **5. Oktober 2000**

F1 Championship

Noch ein F1-Spiel von EA?

Vom geplanten zweiten EA-*F1*-Spiel war bisher nichts zu sehen. Allerdings wird die bald erscheinende Version für die PlayStation2 ziemlich sicher für den PC umgesetzt werden. Zumindest enthält *F1 Championship Season 2000* mit unterschiedlichen Fahrmodellen und animierten Boxencrews einige Features, die bei *F1 2000* fehlten.

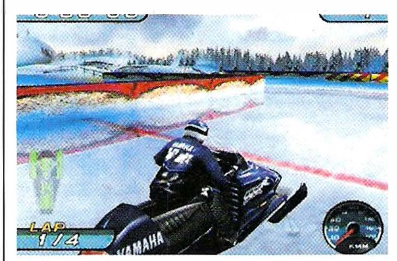
■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **EA Sports**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**



LIZENZ SEI DANK Die aktuellen Fahrzeuge und Strecken der Formel 1 bieten nur die Rennspiele von Electronic Arts.

Sno-Cross Racing

Heiße Kopf-an-Kopf-Rennen im kalten Schnee



SCHNEESTURM VORAUS Dunkle Wolken kündigen schwierige Rennbedingungen an.

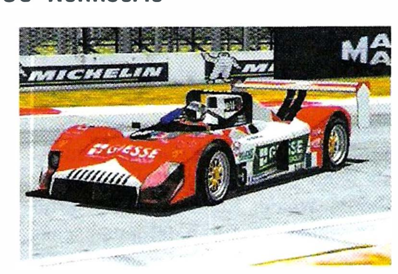
In diesem Action-Rennspiel heizen Sie in Einzel- oder Meisterschaftsrennen bei unterschiedlichen Witterungsbedingungen (Sturm, Regen) mit Schneemobilen über winterliche Pisten. Nach siegreichen Rennen werden schnellere Modelle, weitere Strecken und Tuningteile freigeschaltet.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **UDS**
■ ANBIETER **N.n.b.** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

World Sports Cars

Neue Umsetzung der populären US-Rennserie

Realistische Fahrphysik, exakt modellierte Boliden und eine spektakuläre Grafik sollen *World Sports Cars* an die Spitze der Rennspiele katapultieren. Die ersten Bilder sind jedenfalls schon sehr viel versprechend.



■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **West Racing**
■ ANBIETER **Empire** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

IM KLARTEXT



Petra Maueröder
Chefredakteurin

Die neuesten Alben von Britney Spears, Bon Jovi, Whitney Houston und zwölf weiterer Top-Acts zum Superduperfreundschaftspreis von, na ja, sagen wir schlappe 30 Mark? Lächerlich, sagen Sie? Von wegen: So was Ähnliches passiert derzeit mit den jüngsten Auflagen von Spielesammlungen wie *Gold Games* und *Play the Games*. Über ein Dutzend 80- und 90-Prozenter zum Preis eines einzigen aktuellen Spiels - Wahnsinn! Wer da noch *Commandos, Outcast* oder *Tomb Raider 3* zum regulären Budgetpreis von jeweils 40 Mark im Laden kauft, ist selbst schuld - für ein paar Mark mehr gibt es diese Spiele plus zwölf weitere als Komplettpaket. Die Kehrseite: Inzwischen fragen sich viele Spielefans, warum sie überhaupt noch 80 Mark für ein neues Spiel ausgeben, wenn es nicht gerade *Age of Empires 2, Diablo 2* oder *Grand Prix 3* heißt. In keinem anderen Land wird ein derartiges Spielesammlungs-Wettrüsten inszeniert, nirgendwo sonst kommen die Fans so frühzeitig so günstig an relativ neue Spiele - das Verramschen ehemaliger Spitzenprogramme weckt Assoziationen an Aale-Dieter auf dem Hamburger Fischmarkt („Ich leg' noch einen drauf ...") oder an randalierende Muttis im Sommerschlussverkauf. Was Qualität und Preisleistungsverhältnis anbelangt, ist *Play the Games 3* kaum noch zu toppen. Mich würde es nicht wundern, wenn Sie in Play the Games 4 Titel wie *Deus Ex, Die Sims* und *Anno 1503* finden.

Play the Games 3 - gab es je ein besseres Argument gegen Raubkopieren?

Schaffe, schaffe Häusle baue

Die Rückkehr der Völker: Ernst zu nehmende Konkurrenz für Cultures?

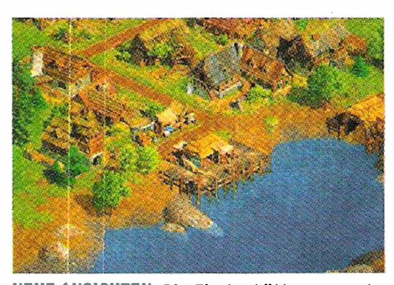
Die Macher bei JoWood haben einige neue Infos zum zweiten Teil der *Völker*-Serie bekannt gegeben. So wurde beispielsweise die Steuerung gründlich überarbeitet. Bei der Ausführung von Befehlen werden Ihre Untertanen mehr Eigenständigkeit an den Tag legen und eine Order nur dann sofort umsetzen, wenn sie nicht gerade etwas Besseres zu tun haben und mit Ihrer Herrschaft zufrieden sind. Beim Häuserbau zeigen die Bewohner nun mehr Eigeninitiative und nehmen dem gestressten Herrscher so diese Routinearbeiten ab. Durch ausgeklügelte Lebensrhythmen der Einwohner soll zudem mehr Lebensnähe ins eigene Dorf gebracht werden.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **JoWood**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**


■ SCHÖNE MÜLLERINNEN Die Amazonen backen noch immer leckere Schokotörtchen und handeln damit.

Anno 1503

Sunflowers versorgt Surfer mit Neuigkeiten.


NEUE ANSICHTEN Die Fischerhütte versorgt Ihr Volk mit proteinreicher Nahrung.

Der Nachfolger zum Mega-Seller *Anno 1602* scheint sich gut zu entwickeln. Neugierige Aufbaustrategen können sich von den Fortschritten ab sofort auch persönlich im Internet überzeugen. Unter der Adresse www.anno1503.com gibt es neben neuesten Infos zum Spiel auch Screenshots, Animationen und Filmsequenzen zu bewundern. Ganz ungeduldige Naturen können im Sunflowers-Forum Kontakte zu Gleichgesinnten knüpfen oder den Dialog mit den Entwicklern suchen.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Max Design**
■ ANBIETER **Sunflower** ■ TERMIN **März 2001**

Outer Rim

3D-Schlachten im Weltall

Als die Menschheit in den Tiefen des Alls auf die Spuren einer alten Hochkultur stößt, dauert es nicht lange, bis die Raumfahrer in einen Krieg verwickelt werden. In *Outer Rim* spielen Sie den Konflikt in über 30 Missionen nach. In den Echtzeitkämpfen leiten Sie die Geschicke einer von insgesamt sechs grundverschiedenen Rassen.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Trinode**
■ ANBIETER **Ravensburger** ■ TERMIN **Februar 2001**


INSEKTOIDEN Wie im Film Starship Troopers kämpfen Sie gegen glibberige Insekten.

Sternfahrer von Catan

Handel und Wandel: Neues von den Weltraum-Siedlern.

Es ist amtlich: *Die Sternfahrer von Catan* basieren zwar auf dem erfolgreichen Brettspiel gleichen Namens, haben aber ansonsten wenig mit dem berühmten Vorbild zu tun. Die Spieler tummeln sich beispielsweise nicht auf einem zweidimensionalen virtuellen Spielbrett, sondern siedeln und handeln in einem dreidimensionalen Weltall, das laut Aussage der Entwickler nach weitgehend neuen Regeln und in Echtzeit funktionieren soll. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht weiterhin die Erforschung und Besiedlung des Alls, sowie gewinnbringender Handel mit der Konkurrenz. Bis zu vier Spieler entdecken die Planetensysteme, wobei Sie entweder gegen den Computer oder menschliche Gegner antreten. Erfreulicherweise funktioniert der Mehrspielermodus nicht nur im Netzwerk: Im so genannten Partyspiel teilen sich bis zu vier menschliche Konkurrenten einen einzigen Computer.



WELTRAUMRASTER Das bewährte Hexfeldsystem wurde vom Brettspiel übernommen.

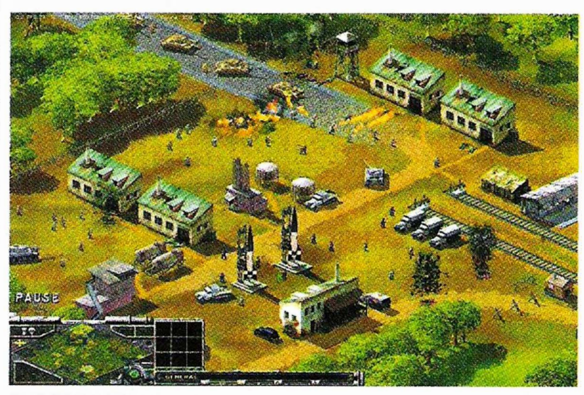
■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Virtual Excitement
■ ANBIETER Ravensburger ■ TERMIN Nov. 2000

Sudden Strike

Erster Test auf PC Games Online!

Eine testfähige Version des Echtzeit-Knallers war vor unserem Redaktionsschluss zwar nicht mehr zu bekommen, aber CDV versprach uns die Beta pünktlich zum Start von PC Games Online. Unter www.pcgames.de nehmen wir Anfang September das Spiel kritisch unter die Lupe.

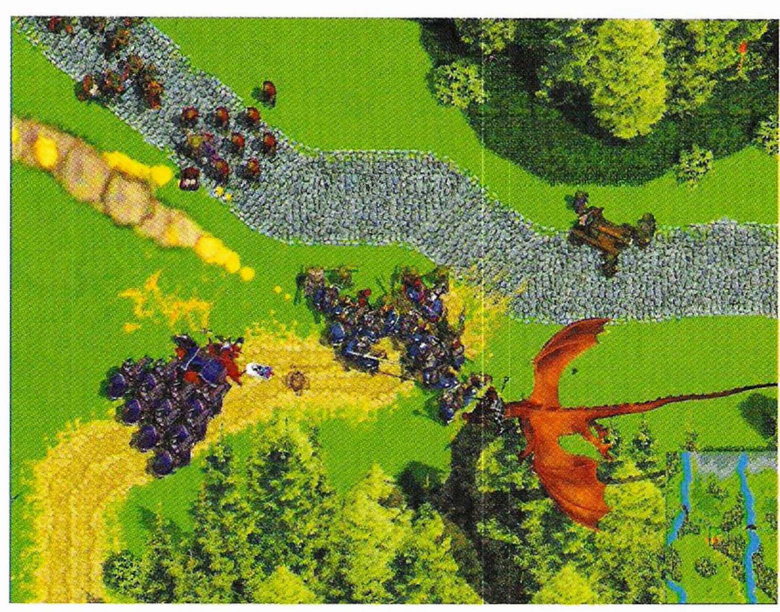
■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Fireglow
■ ANBIETER CDV ■ TERMIN September 2000



RAKETENBASIS Ob und wie die V-2-Raketen als Waffen eingesetzt werden können, lesen Sie schon bald auf PC Games Online.

Demonworld 2

Der (Echtzeit-)Kampf der Titanen geht weiter.



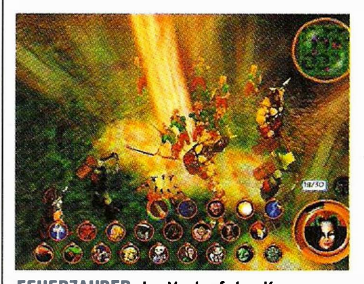
IN REIH UND GLIED Während sich die imperialen Truppen auf dem Feld sammeln, überfliegt ein riesiger Drache das Kampfgebiet. Zum Glück ist die Flugechse uns freundlich gesonnen.

Aufruhr im Fantasy-Reich: Durch Verrat wurde die Allianz der Menschen und der Zwerge auseinander gebracht und nun marschieren die kriegerischen Ork-Horden gegen die Grenzen des Reiches. Als Spieler übernehmen Sie das Kommando über die Armee des Imperiums und führen Ihre Mannen in der Kampagne durch mehr als 50 Missionen. *Demonworld 2* bietet neben einer Fülle an Einheiten ein umfangreiches Magiesystem und eine ausgeklügelte Wegfindung. So ist es den Truppen möglich, in vorgegebenen Formationen zu marschieren, was die Kampfkraft entscheidend erhöhen soll. Als zusätzlichen Bonus spendieren Ihnen die Entwickler einen mächtigen Editor, mit dessen Hilfe Sie Einzelmissionen und ganze Kampagnen neu erstellen können.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Ikarion
■ ANBIETER Egmont ■ TERMIN Oktober 2000

Die Kunst der Magie

Der Nachfolger zu Magic & Mayhem kommt in 3D.



FEUERZAUBER Im Verlauf der Kampagne lernen Sie mächtige Zaubersprüche.

Magic & Mayhem – The Art of Magic lautet der vollständige Titel dieses Fantasy-Spektakels. Das Spiel verquickt Elemente der Echtzeitstrategie mit denen eines Rollenspiels, wobei das Hauptaugenmerk auf der strategischen Komponente liegen soll. Sie schlüpfen in die Rolle des Zauberers Aurax und führen Ihre Truppen in die Schlacht gegen die Mächte der Finsternis.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Charybdis
■ ANBIETER Noch nicht bekannt ■ TERMIN 4. Quartal 2000

Dungeon Keeper tot

Die legendäre Strategie-Serie vor dem Aus?

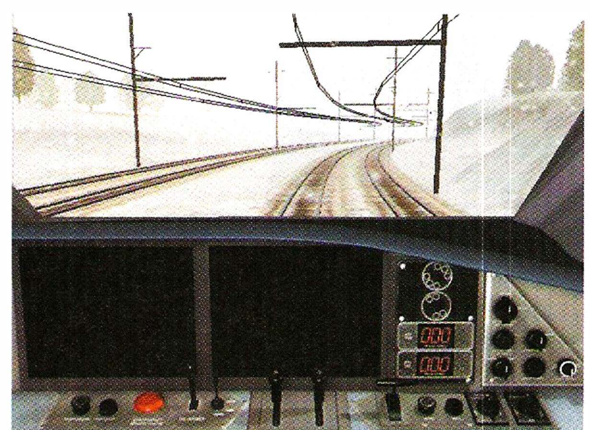
Traurige Nachrichten aus dem Verließ: Wie Bullfrog mitteilte, wurden die Arbeiten an *Dungeon Keeper 3* eingestellt. Die Entwickler wollen sich verstärkt um Titel für neue Videospiel-Konsolen à la PlayStation 2 kümmern. Kleines Trostpflaster: Kategorisch ausschließen wollten die Briten einen dritten Teil der Erfolgsserie dann doch nicht.

Microsoft Train Simulator

Die Bahn kommt: Als Lokführer befahren Sie Strecken auf der ganzen Welt.



■ VERKEHRSGIGANT Mit der wuchtigen Dash-9-Lok befahren Sie die attraktive Strecke entlang des Glacier National Parks.



COOLE SACHE Noch ist es ruhig, doch plötzliche Ereignisse wie Schneestürme erfordern schnelle Reaktionen vom Lokführer.

Mit dem *Train Simulator* schickt Microsoft potenzielle Lokführer auf die Gleise. Auf sechs historischen und aktuellen Strecken müssen Sie beweisen, dass Sie mit einer Lokomotive umgehen können. Neun dieser Vehikel aus verschiedenen Zeiten stehen zur Auswahl, vom Orient-Express bis zu japanischen Hightech-Zügen. Neben dem exakten Einhalten von Fahrplänen gehört auch die Bewältigung diverser Ereignisse zu Ihren Pflichten. Wenn das zu stressig wird, können Sie alternativ einfach als Passagier die detaillierten Landschaften genießen.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Microsoft**
■ ANBIETER **Microsoft** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Steel Beasts

Panzerspiel jetzt „Gold"



RAUCHZEICHEN Auf weitläufigen Schlachtfeldern gilt: Immer der Rauchsäule nach.

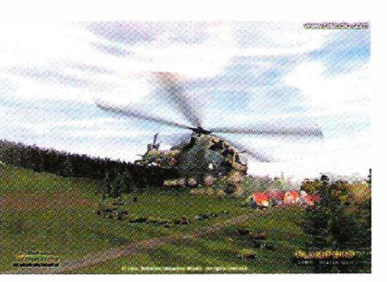
Als Kommandant eines M1A1 oder Leopard 2A4 bekämpfen Sie feindliche Panzerdivisionen. Mit taktischem Tiefgang und exakter Ballistik wendet sich *Steel Beasts* vor allem an passionierte Simulationsfans.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **eSim**
■ ANBIETER **Shrapnel** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Flash Point: 1985

Viel versprechender Genremix aus Tschechien

Als Eskalation des kalten Krieges bricht 1985 auf einem Inselstaat ein offener Militärkonflikt zwischen NATO, UdSSR und einheimischen Truppen aus. Sie übernehmen eine der Parteien und können sämtliche Einheiten selbst in die Schlacht führen, egal ob Hubschrauber, Panzer oder Infanteristen. Eine aufwendige 3D-Grafik, abwechslungsreiche Missionen und nahezu völlige Handlungsfreiheit in den Kämpfen machen *Flash Point: 1985* zu einem potenziellen Simulationshit.



LUFTEINSATZ Helikopter sind eine von vielen Einheiten, die Sie steuern dürfen.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Bohemia Interactive**
■ ANBIETER **Noch nicht bek.** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



Alles easy

Datango erleichtert Neulingen den Einstieg ins Internet.

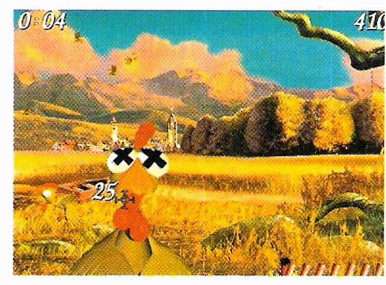
Selbst geübte Internetnutzer finden sich häufig im Dschungel des Internets nicht zurecht: Um zu einer gut gemachten Website zu gelangen, müssen die Nutzer häufig Dutzende von Stümperseiten anschauen, sich durch schlecht präsentierte Verknüpfungen klicken und viel überflüssigen Kram lesen. Datango hilft Ihnen bei der Navigation durchs Internet. Unter www.datango.de können Sie unter einer Vielzahl von Besichtigungstouren auswählen. Sie geben ein Thema vor, etwa: Ferienreisen oder Computerspiele - und Datango nimmt Sie bei der Hand, führt Sie zu passenden Web-Seiten und erläutert deren Inhalt per Sprachausgabe. Mehrere Hundert Führungen stehen bereits zur Auswahl, täglich kommen weitere hinzu. Bedingung hierfür ist, dass Sie sich den kostenlosen Datango-Player herunterladen und auf der Festplatte Ihres PCs installieren. Folgende Reisen durchs Internet schlagen wir Ihnen in diesem Monat vor:

- Moorhuhnmanie: Erfahren Sie alles zum Sommerhit *Moorhuhn 2*!
- Der Preis ist heiß: Informieren Sie sich über Internet-Flatrates!
- Schnäppchen: Addcom bietet einen Billig-Tarif für Schüler an.

Moorhuhn 2

Download-Chaos am M-Day

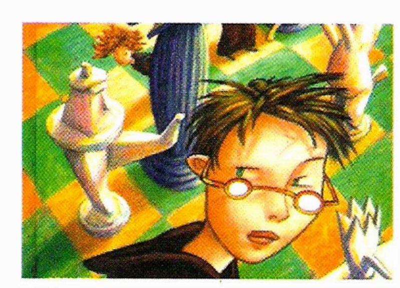
Fast 200.000 User pro Stunde versuchten, den Nachfolger der populären *Moorhuhnjagd* kurz nach der Veröffentlichung herunterzuladen. Mehrere Server-Crashes waren die Folge. Leider gestatten die Entwickler keine Bereitstellung von *Moorhuhn 2* auf CD-ROM.



BLATTSCHUSS Die hohe Zahl der Moorhuhn-Freunde ließ die Server zusammenbrechen.

Harry Potter bald interaktiv

Electronic Arts sichert sich die Lizenz des erfolgreichsten Kinderbuchs.



PFIFFIKUS Zauberlehrling Potter macht gewiss auch auf dem PC eine gute Figur.

Die Bücher um den Zauberlehrling Harry Potter begeistern weltweit Millionen von Menschen. Die Autorin J. K. Rowling darf sich jetzt darüber freuen, dass ihr Held bald auf dem Computer Schabernack treiben darf. Das EA-Studio Bullfrog (*Dungeon Keeper*) soll mehrere PC-Titel entwickeln, in denen Harry Potter verschiedene Abenteuer erleben darf. Bislang steht nicht fest, ob es sich bei der ersten PC-Umsetzung um ein Adventure im klassischen Stil oder um ein Actionspiel à la Tomb Raider handeln wird. EA arbeitet eng mit J. K. Rowling zusammen, um den Geist der Bücher möglichst originalgetreu auf den PC übertragen zu können.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Kiss: Psycho Circus (Take 2)

Rockopas: Musikalisch haben die Herren von Kiss ihre besten Zeiten schon hinter sich. Als Helden einer Anzeigenkampagne sind sie höchst erfolgreich.



Star Trek: Klingon Academy (Virgin)

Ein Fest für Trekkies: Die Flugschule der Klingonen erobert den zweiten Platz.



America (Data Becker)

Ein guter Tag zum Sterben? America von Data Becker sichert sich Platz 3.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 16. September 2000

IM KLARTEXT



Die Soundchipfirma Aureal ging in Konkurs und soll verkauft werden - Guillemot und Creative bieten fleißig mit.

Widerstand ist zwecklos

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

Für 141 Millionen Dollar kaufte Chiphersteller 3dfx Ende letzten Jahres den Grafikkartenhersteller STB Systems auf. Der Hardwarehersteller Diamond Multimedia ging im Juni 1999 für rund 175 Millionen Dollar an den Grafikchiphersteller S3 - kurze Zeit später wurden Diamond-Produktlinien ohne S3-Grafikchip eingestellt. All das sind Beispiele für den steigenden Kaufrausch großer Hardwarefirmen. Hardware-Allrounder Guillemot scheint ebenfalls genug Geld im Speicher zu haben: Im Juli letzten Jahres hat man für satte 15 Millionen Dollar die Traditions-Controllerschmiede Thrustmaster aufgekauft. Drei Monate später dann der Kauf von Grafikspezi Hercules, verhältnismäßig günstig für 1,5 Millionen. Als wenn das nicht noch genug wäre. Für die Soundchip-Firma Aureal (A3D) bot Guillemot kürzlich satte acht Millionen Dollar. Ob der französische Konzern beim Verkauf der kränkelnden Firma den Zuschlag erhält, ist noch nicht bekannt. Fest steht, dass auch Branchenkollegen wie Creative stark mitgeboten haben. Ein kluger Schachzug, denn somit würde einer der größten Soundchip-Konkurrenten zum potenten EMU10K1-Chip (SoundBlaster Live!) in die Hände des Industriegiganten landen. Sollte die Entscheidung zugunsten Creatives ausfallen, kann sich die Soundkartenkonkurrenz einmal mehr warm einpacken. Wenn gegen Herbst dann die Neuauflage der SBLive! in den Handel kommen soll, wird es kaum noch starke Konkurrenzchips geben.

Ob Creative seine Soundchip-Domäne mit dem Kauf von Aureal weiter ausbauen kann?

Klassiker in neuem Design

Die SideWinder-Neuauflage macht einen guten Eindruck.

Im September bringt Microsoft seine SideWinder-Controllerserie in einer runderneuerten Version auf den Markt. Nachdem das Design der alten SideWinder in die Jahre gekommen ist, geht der Softwareriese andere Wege. Der designverbesserte SideWinder Joystick hat acht Feuertasten, die auf den Griff und den Joystickfuß verteilt sind. Der Schubregler ist vorne angebracht und besitzt nun einen Plastikpin, durch den er sich präziser steuern lassen soll. Der SideWinder Precision 2 tritt die Nachfolge des Precision Pro an und besitzt neben acht Feuerknöpfen einen Acht-Wege-Coolie-Hat, eine Ruderachse und einen ähnlichen Schubregler. Die Shift-Taste der ersten SideWinder-Generation hat man bei der gesamten Neuauflage allerdings amputiert. Der SideWinder Joystick wird 59 Mark kosten, der SideWinder Precision 2 rund 40 Mark mehr.

■ HERSTELLER **Microsoft**
■ TELEFON **0180-5251199**
■ WEBSEITE **www.microsoft.com**

■ ALLES NEU
Die zwei verbesserten SideWinder-Joysticks sind erst der Anfang - ein Force-Feedback-Knüppel in Precision-2-Gewand ist ebenfalls in Produktion.

Heimkino

THX-Soundsystem für zu Hause

Normalerweise stattet die Firma Klipsch elegante Großkinos und angesagte Tanztempel mit ihren Musikanlagen aus. Neuerdings nutzen die Amerikaner ihre Technologie aber auch für den Heimbereich. Das ProMedia 2.1 ist das weltweit erste, dreiteilige Soundsystem, das THX-zertifiziert ist. Es kommt mit scheinbar grenzenlosen 200 Watt Leistung daher. Für Klangqualität im Hochtönerbereich sorgen die patentierten Klipsch-Hörner mit Micro-Tractrix-Technologie. Sie versprechen glasklare Klangauflösung und Hörgenuss gerade in hohen Frequenzbereichen. Das ca. 400 Mark teure System ist seit August im gut sortierten Fachhandel zu haben.

■ HERSTELLER **Klipsch** ■ TELEFON **-**
■ WEBSEITE **www.klipsch.com**



■ VARIABEL
Die Satelliten des neuen Lautsprechersystems von Klipsch können an der Wand angebracht oder auf Stative montiert werden.

Augen auf

Die Spionage-Webcam

Der TerraCAM USB Pro liegen ein Standfuß sowie ein Klemmhalter für Notebooks bei. Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Auflösung verbessert. Softwareseitig beliefert Sie TerraTec mit allem, was das Herz begehrt: Videokonferenzsoftware (NetMeeting 3.01), Bildbearbeitungsprogramm (Photo Express 2.0 von ULead), Software zum Verschicken von Video-E-Mails und sogar eine Raumüberwachungssoftware. Erkennt sie eine Bewegung, gibt sie wahlweise einen Warnton aus, startet ein beliebiges Programm oder verschickt sogar eine E-Mail mit Inflagranti-Videoclip. Die TerraCAM USB Pro kostet 149 Mark.

■ ERTAPPT
Wer sein PC-Zimmer zum Hochsicherheitstrakt machen möchte, benutzt einfach die Überwachungssoftware der neuen TerraCAM.

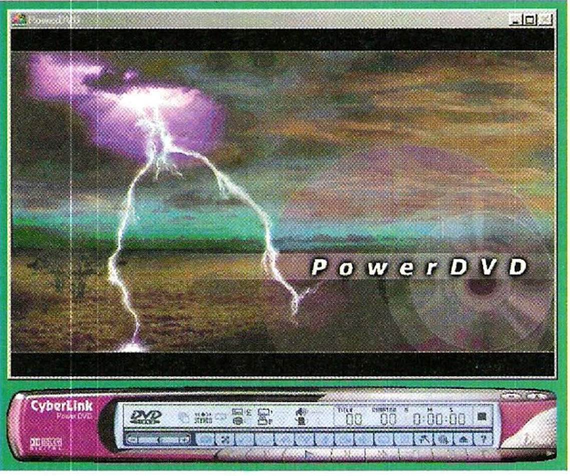
■ HERSTELLER **TerraTec** ■ TELEFON **02157-81790**
■ WEBSEITE **www.terratec.de**

CyberLink PowerDVD Pro

Cyberlinks Allround-Software für den PC-gesteuerten Filmgenuss

Nun haben Sie ein schickes DVD-ROM, doch die beigepackte DVD-Software (wenn überhaupt vorhanden) ist schlecht. Abhilfe schafft der Software-Player von CyberLink. Für ruckelfreien DVD-Genuss sollten Sie mindestens 300 MHz unter der CPU-Haube haben. Sie können den Film nun in bis zu vierfacher Geschwindigkeit rückwärts zu spulen. Andere Features wie z. B. das Abspielen von 16:9-Filmen in 4:3-Ansicht runden das Erscheinungsbild dieses Players ab. PowerDVD Pro wird im Gegensatz zu der normalen Version mit Dolby-5.1- bzw. AC3-Support ausgeliefert.

■ HERSTELLER **CyberLink** ■ TELEFON **0800-2484685** ■ WEBSEITE **www.cyberlink.com.tw**



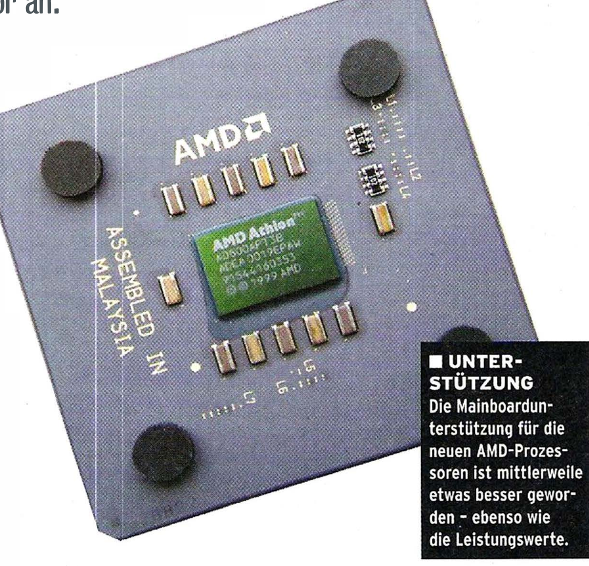
CHAMÄLEON Bei der Pro-Version von PowerDVD stehen Ihnen drei verschiedene Benutzeroberflächen zur Verfügung.

Megahertz-Shootout

AMD bietet 1.100-MHz-Prozessor an.

Die AMD-Texaner sind Intel wegen der spärlichen Lieferung schneller CPUs nicht gerade böse und kündigten ihrerseits einen Athlon mit 1.100 MHz Takt an, der auch bereits ab nächstem Monat in den Regalen stehen soll. Nun hätten wir den Athlon 1.100 und den Pentium III 1133 gerne verglichen, aber leider konnte nur AMD rechtzeitig ein Testsystem abliefern. Da wir den Pentium III mit 1.000 MHz noch nicht mit der neuen Solano-Plattform I815E getestet hatten, nehmen wir die Gelegenheit wahr und liefern den Vergleich mit dem gesockelten Thunderbird 1000 gleich nach. Das Ergebnis lässt sich schnell formulieren: Gleichstand. Beide CPUs liefern in der realen Auseinandersetzung auf ihren jeweiligen Infrastrukturen fast identische Leistungswerte ab, ein Frame hier mehr oder weniger, da beißt die Maus keinen Faden ab. Das 100 MHz schnellere Modell von AMD reißt auch keine Bäume aus, knappe fünf Prozent mehr Dampf kann die brandneue CPU da abliefern, wo die Grafikkarte und der Speicher ihr das bisschen Auslauf lassen. Solche Leistungsdämpfer machen immer deutlicher, dass die Zeit für DDR-Speicher reif ist, damit diese Boliden endlich galoppieren können.

■ HERSTELLER **AMD** ■ TELEFON **089-450530**
■ WEBSEITE **www.amd.com**



■ UNTERSTÜTZUNG Die Mainboardunterstützung für die neuen AMD-Prozessoren ist mittlerweile etwas besser geworden – ebenso wie die Leistungswerte.

Das Prozessorduell

Wie schlägt sich der 1.100-MHz-Athlon im Vergleich?

Q3-Engine 1.17 (GeForce2, High Quality, OpenGL, Demo1)

Frames: 800 x 600

Prozessor	32 Bit	16 Bit
THUNDERBIRD 1.000 MHZ	48	119
PENTIUM III 1.000 MHZ	46	121
THUNDERBIRD 1.100 MHZ	51	125

LEGENDE: AUFLÖSUNG | CPU | 32 Bit | 16 Bit

Das 1.100-MHz-Modell von AMD zaubert nur knappe fünf Prozent mehr Bilder auf den Monitor. Ein Vorteil: kleinere CPUs werden durch die Gigahertz-Monster günstiger.

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 NEU – Vormonat: –
DIABLO 2
(Blizzard/Havas Interactive)
HELLO AGAIN, da ist der pyromanische Teufel ja wieder. Auch im zweiten Anlauf hat *Diablo* trotz der Hilfe seiner Brüder das Nachsehen. Gibt es ein weiteres Wiedersehen im Zusatzpack?

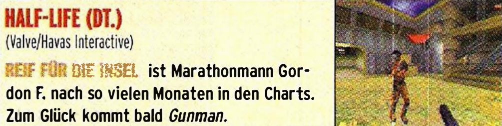


2 NEU – Vormonat: –
GRAND PRIX 3
(Microprose/Hasbro Interactive)
IM WAGEN VOR MIR fährt kein schönes Mädchen, sondern ein gestresster Formel-1-Pilot. Wo bleibt eigentlich der Boxenluder-Patch?

3 ▲ Vormonat: 6
DEUS EX
(Ion Storm/Eidos)
DIE LIEBE IST EIN SELTSAMES SPIEL, bei dem man vor wichtigen Entscheidungen nicht abspeichern kann. Bei *Deus Ex* zum Glück schon.

4 ▲ Vormonat: 14
UNREAL TOURNAMENT
(Epic Games/Infogrames)
WARUM IMMER ICH, fragen sich verzweifelte Anfänger, wenn sie wieder und wieder gefraggt werden. Da heißt es: Fleißig üben!

5 ▲ Vormonat: 8
HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)
REIF FÜR DIE INSEL ist Marathonmann Gordon F. nach so vielen Monaten in den Charts. Zum Glück kommt bald *Gunman.*



6 ▼ Vormonat: 2
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
DSCHINGIS KHAN stürzt in der gleichnamigen Kampagne ganze Länder ins Chaos und lässt verzweifelte Menschen zurück.

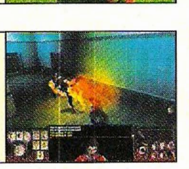


7 ▼ Vormonat: 3
DIE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)
TRÄNEN LÜGEN NICHT, weshalb Sie Ihre flennenden Sims durchaus ernst nehmen sollten, die vor dem leeren Kühlschrank verzweifeln.

8 NEU – Vormonat: –
ICEWIND DALE
(Black Isle/Virgin Interactive)
GANZ IN WEISS präsentieren sich die winterlichen Landschaften dieses Rollenspiels. Wann wird's mal wieder richtig Sommer?

9 ▼ Vormonat: 5
ANSTOSS 3
(Ascaron/Infogrames)
ER STEHT IM TOR und hält hoffentlich jeden Ball. Dann stimmen die Fans auf den Rängen sicher auch gern einen Schlager an.

10 ▼ Vormonat: 4
VAMPIRE: DIE MASKERADE
(Nihilistic Software/Activision)
ICH WILL KEINE SCHOKOLADE, ich will lieber Blut sehen. Gourmet-Vampire wissen: Frisch schmeckt's besser als aus der Konserve.

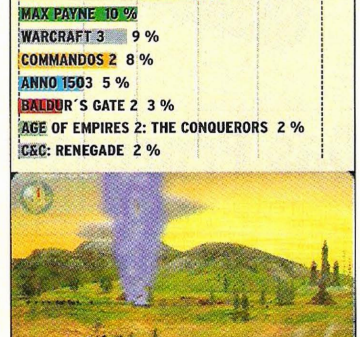


Platz	Veränderung	Vormonat	Titel	Hersteller
11	▼	7	NEED FOR SPEED: PORSCHE	(Electronic Arts)
12	▲	20	EARTH 2150	(TopWare Interactive)
13	▼	10	STARLANCER	(Digital Anvil/Microsoft)
14	▲	17	ANNO 1602	(Sunflowers/Infogrames)
15	–	15	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	(Gearbox/Havas Interactive)
16	▲	29	FINAL FANTASY 8	(Squaresoft/Eidos)
17	▼	16	BALDUR'S GATE	(BioWare/Virgin Interactive)
18	▲	22	ROLLERCOASTER TYCOON	(Chris Sawyer/Hasbro Interactive)
19	▼	9	OUTCAST	(Appeal/Infogrames)
20	▼	18	DARK PROJECT 2	(Looking Glass Studios/ Eidos)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Anteil
BLACK & WHITE	25 %
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	18 %
HALO	17 %
MAX PAYNE	10 %
WARCRAFT 3	9 %
COMMANDOS 2	8 %
ANNO 1503	5 %
BALDUR'S GATE 2	3 %
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	2 %
C&C: RENEGADE	2 %



WIRBELWIND Black & White dürfte das Strategie-Genre im Sturm erobern.

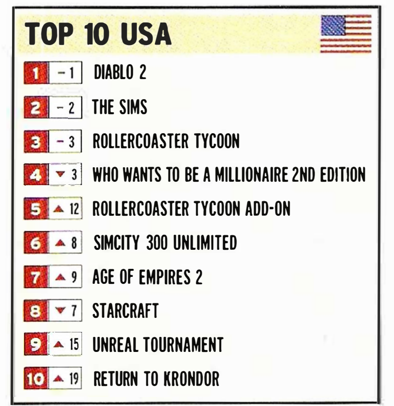
TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Titel
1	NEU	GRAND PRIX 3
2	▼ 1	DIABLO 2
3	NEU	DEUS EX
4	▼ 2	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD
5	▼ 3	DIE SIMS
6	▼ 4	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER
7	NEU	ICEWIND DALE
8	▼ 5	VAMPIRE: DIE MASKERADE
9	▼ 7	AGE OF EMPIRES 2
10	▼ 9	COMMAND & CONQUER 3: FEUERSTURM



TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Titel
1	NEU	DEUS EX
2	– 2	THE SIMS
3	NEU	FORMULA 1 GRAND PRIX 3
4	▲ 5	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
5	▼ 1	DIABLO 2
6	▼ 4	SHOGUN: TOTAL WAR
7	▲ 9	ROLLERCOASTER TYCOON
8	▼ 3	EARTH 2150
9	▼ 7	AGE OF EMPIRES 2
10	NEU	ICEWIND DALE



TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Titel
1	– 1	DIABLO 2
2	– 2	THE SIMS
3	– 3	ROLLERCOASTER TYCOON
4	▼ 3	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION
5	▲ 12	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
6	▲ 8	SIMCITY 300 UNLIMITED
7	▲ 9	AGE OF EMPIRES 2
8	▼ 7	STARCRAFT
9	▲ 15	UNREAL TOURNAMENT
10	▲ 19	RETURN TO KRONDOR

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Die Lesercharts werden präsentiert von:



Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

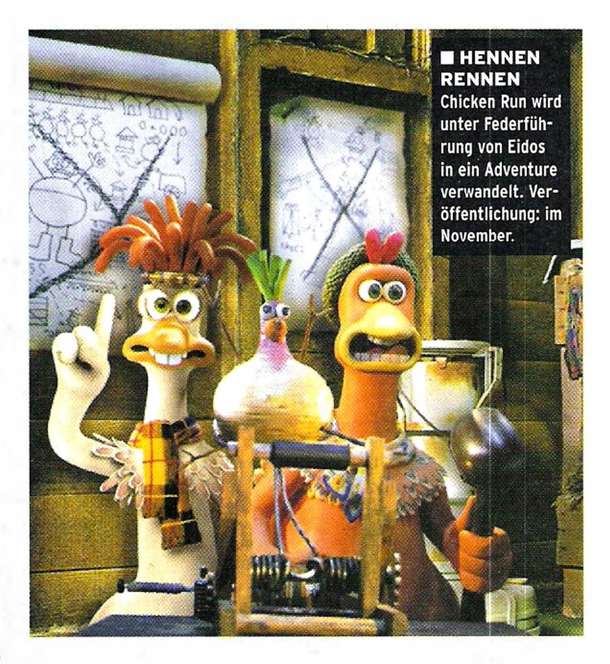
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Stichwort: Lesercharts
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Aktionsschluss: 20. September 2000.

Die Warteliste im August

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ HENNEN RENNEN Chicken Run wird unter Federführung von Eidos in ein Adventure verwandelt. Veröffentlichung: im November.

Veröffentlichungen des Monats

Sa	2.9.	Was ein Brett: Tony Hawk's ***PRO SKATER 2*** kommt.
Mo	4.9.	Was für eine Frau: ***HEAVY METAL F.A.K.K. 2*** erscheint.
Fr	8.9.	Was für eine Wuselei: ***CULTURES*** in den Läden.
Do	14.9.	Was für ein Tiefgang: Veröffentlichung von ***DEEP FIGHTER***.
Fr	29.9.	Was für ein Höhenflug: Star Trek: ***VOYAGER*** landet.

Veranstaltungen und Termine

Fr	1.9..	Neustart rundum erneuert: www.pcgames.de.
So	3.9..	Come-together der Branche: Die ***ECTS*** startet in London.
Fr	22.9..	LAN-Party ***BATTLEDOME*** im Schwalmtal (info@battledome.de).
Fr	29.9..	Frankfurt an der Oder: ***BALLERDUELLE*** (gurkentoni@gmx.de).
Fr	29.9..	***XS-LAN-PARTY 2*** in Herdecke (easy@xslan.de).
Mi	4.10.	PC Games Ausgabe 11/2000 ab heute erhältlich.

Action

Alone in the Dark 4 .... 4. Quartal 2000
Blair Witch Project .... Oktober 2000
C&C: Renegade .... 3. Quartal 2000
Cold Blood .... Oktober 2000
Dragonriders .... Dezember 2000
Duke Nukem Forever .... 2. Quartal 2000
Evil Dead .... Februar 2001
Galleon .... März 2001
Giants .... November 2000
Gunman .... Oktober 2000
Halo .... März 2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2 .... September 2000
Hidden & Dangerous 2 .... April 2001
Loose Cannon .... 4. Quartal 2000
Mafia .... November 2000
Max Payne .... März 2001
MechWarrior 4 .... 4. Quartal 2000
Obi-Wan .... Oktober 2000
Oni .... November 2000
Resident Evil 3 .... September 2000
Rune .... Oktober 2000
Team Fortress 2 .... 2. Quartal 2000
TechnoMage .... November 2000
Tomb Raider - Die Chroniken .... November 2000

Sport

Anstoss Action .... 1. Quartal 2001
Box Champions 2000 .... 2. Quartal 2000
Championship Motocross .... 3. Quartal 2000
F1 Racing Championship .... November 2000
F1 World Grand Prix 2000 .... November 2000
Midtown Madness 2 .... 3. Quartal 2000
Need for Speed: Motor City .... Oktober 2000
Rally Racing Simulation .... November 2000
V-Rally 2 Expert Edition .... Oktober 2000
Williams F1 Team Racer .... November 2000
World Sports Cars .... 3. Quartal 2000

Simulation

Comanche 4 .... 3. Quartal 2000
Crimson Skies .... 3. Quartal 2000
Descent 4 .... Oktober 2000
Destroyer Command .... Oktober 2000
Freelancer .... 4. Quartal 2000
IL-2 Sturmovik .... 1. Quartal 2001
I-War 2 .... Oktober 2000
Silent Hunter 2 .... 1. Quartal 2001

Strategie

Age of Empires 2: The Conquerors .... Oktober 2000
Anno 1503 .... 1. Quartal 2001
Anpfiff: Der RTL-Fußballmanager .... September 2000
Battle Isle: Der Adosia-Konflikt .... 3. Quartal 2000
Black & White .... November 2000
C&C: Alarmstufe Rot 2 .... Oktober 2000
Call to Power 2 .... 4. Quartal 2000
Commandos 2 .... November 2000
Der Clou 2 .... September 2000
Der Patrizier 2 .... Oktober 2000
Desperados .... 1. Quartal 2001
Die Siedler 4 .... 4. Quartal 2000
Die Sims - Das volle Leben .... September 2000
Frontschweine .... Oktober 2000
Pizza Connection 2 .... Oktober 2000
Republic: The Revolution .... 4. Quartal 2000
Star Trek: Away Team .... 1. Quartal 2001
Starfleet Command 2 .... November 2000
Sudden Strike .... September 2000
The Moon Project .... Oktober 2000
Three Kingdoms .... 3. Quartal 2000
Unborn .... 4. Quartal 2000
WarCraft 3 .... 4. Quartal 2000
Wiggles .... 1. Quartal 2001
Z2 .... 1. Quartal 2001

Abenteuer

Anachronox .... 3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2 .... Oktober 2000
Blade .... November 2000
Chicken Run - Hennen rennen .... November 2000
Divinity .... 1. Quartal 2001
Gorasul: Lost Souls .... September 2000
Gothic .... 3. Quartal 2000
Monkey Island 4 .... November 2000
Neverwinter Nights .... Mai 2001
Planescape Torment 2 .... 4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2 .... November 2000
Simon the Sorcerer 3D .... 3. Quartal 2000
Stonekeep 2 .... 4. Quartal 2000
Summoner .... 1. Quartal 2001
The real Neverending Story .... 3. Quartal 2000
The Road to El Dorado .... November 2000
Wizards & Warriors .... 3. Quartal 2000



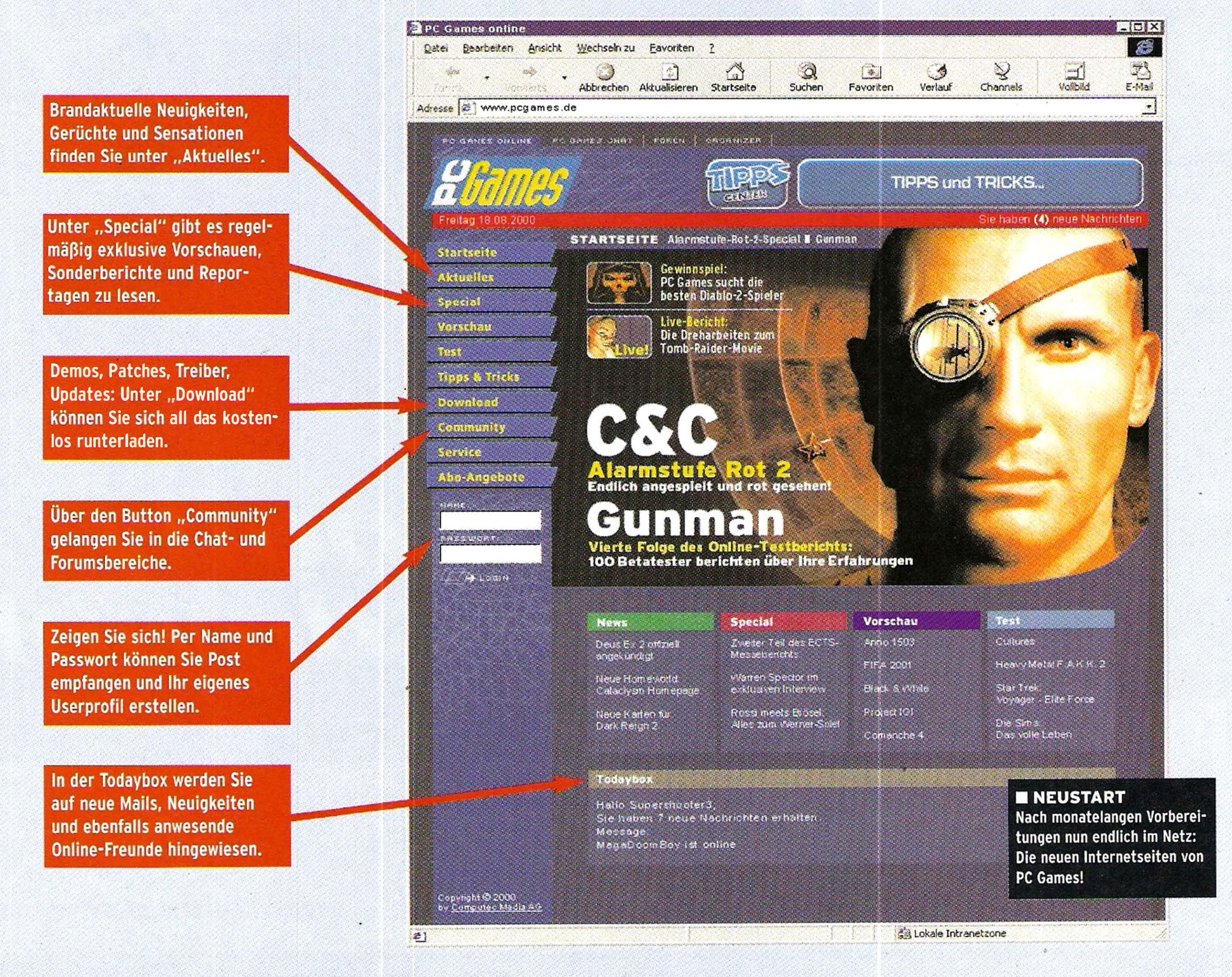
■ IN HABACHT-STELLUNG Die Kultsöldner aus der Commandos-2-Truppe treten voraussichtlich im November zum Appell an.

Sind wir schon drin?

Da kommt was auf Sie zu! Am 1. September ist Stichtag: Dann geht nach langer Vorbereitungszeit endlich das neue Online-Angebot der PC Games ins Netz. Unter www.pcgames.de versorgen wir Sie rund um die Uhr mit News, Specials, Tests und Berichten aus der Welt der Computerspiele!

Kompetent, übersichtlich, informativ, unterhaltsam: PC Games Online zeichnet sich durch dieselben Qualitäten aus, die Sie auch vom Magazin Monat für Monat gewohnt sind – nur haben wir jetzt die Möglichkeit, Sie noch schneller, aktueller und regelmäßiger mit Neuigkeiten zu versorgen. Riskieren Sie ruhig mal einen Blick; es lohnt sich! Tag für Tag präsentiert Ihnen unsere Online-Redaktion die wichtigsten und aktuellsten News aus der Welt der Computerspiele. Direkt vom Start weg werden Sie hier beispielsweise die interessantesten Entdeckungen, Neuigkeiten und Sensationen von der Spielemesse ECTS präsentiert bekommen! Exklusive Reportagen, kritische Testberichte und ausführliche Vorschauen bringen Sie auf den neuesten Stand der Dinge; Tipps & Tricks zu topaktuellen Spielehits bewahren Sie vor Frustattacken, wenn Sie mal nicht weiterwissen. Selbstverständlich werden Sie in unserem Download-Bereich regelmäßig die neuesten Demos, Patches, Updates und Treiber finden. Im PC Games-Chat können Sie sich nicht nur mit Fans und Gegnern von *Command & Conquer*, *Diablo* und Co. unterhalten, sondern auch Rainer Rosshirt Löcher in den Bauch fragen. Natürlich werden auch wir uns in regelmäßigen Abständen online blicken lassen und uns dem Lob und der Kritik der Community stellen. Auch auf den neu gestalteten Diskussionsboards können Sie sich Luft machen. Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Sie haben Konfigurationsprobleme? Sie wollen andere dringend vor einem Fehlkauf warnen? Kein Problem: Das Forum steht allen Usern offen, die Probleme haben, genervt sind oder einfach Kontakt zur ständig wachsenden Gemeinschaft der Online-Spieler suchen.

Für den Start des umfangreichen Serviceangebots hat sich das Online-Team um Thomas Borovskis, Chefredakteur von PC Games Online, eine besondere Überraschung ausgedacht. Im Rahmen eines Gewinnspiels kann Kultfigur Rainer Rosshirt getroffen werden! Der glückliche Gewinner bekommt nicht nur eine Reise nach Nürnberg spendiert, sondern kann sich auch vor Ort von der tatsächlichen Existenz des sagenumwobenen



■ NEUSTART
Nach monatelangen Vorbereitungen nun endlich im Netz: Die neuen Internetseiten von PC Games!



BRANDAKTUELL Auf der Übersichtsseite präsentieren wir Ihnen alle Tests des laufenden Monats auf einen Blick. So finden Sie schnell den Bericht, den Sie suchen.

Thomas Borovskis



„Gerade bei Events wie der Spielemesse ECTS profitieren unsere Leser in Zukunft von der Schnelligkeit und Aktualität des Internet. In diesem Jahr können wir Ihnen erstmals live von dieser Veranstaltung berichten!"

Leserbriefonkels überzeugen. Neben einer Führung durch die Redaktion, bei der sich auch die Gelegenheit ergeben sollte, mit dem PC-Games-Team das eine oder andere Schwätzchen zu halten, warten noch einige besondere Überraschungen auf Sie. Neugierig geworden? Die Teilnahmebedingungen für das Gewinnspiel und weitere Informationen finden Sie ab 1. September auf den neuen Seiten von www.pcgames.de!

Andreas Sauerland



GEFÜRCHTET Auch online nehmen wir in unseren kritischen Testberichten kein Blatt vor den Mund!

Besser, bunter, informativer: PC Games präsentiert sich in komplett neuem Look im Internet!

Aller guten Dinge sind ...?

Normalerweise sind Patches eine lobenswerte Sache: Sie bügeln kleinere Fehler im Programm aus, verbessern die Grafik und sorgen dafür, dass Ihr Spiel schneller, zuverlässiger und stabiler läuft. Was aber, wenn ein solcher Patch vorhandene Probleme nicht behebt, sondern eher noch verschlimmert?



UNBESIEGBAR? Durch technisch bedingte Zeitverzögerungen und Aussetzer werden Kämpfe gegen starke Endgegner zu reiner Glückssache und einer Tortur für die Nerven.

Genau dies scheint momentan mit *Diablo 2* zu passieren. Nachdem vor einigen Wochen der Patch mit der Versionsnummer 1.03 veröffentlicht wurde, quellen die Online-Foren mit Meldungen genervter *Diablo*-Fans über. Auch die PC-Games-Redaktion erreichten Unmengen erboster Zuschriften zu dem leidigen Thema. Was war passiert? Eigentlich hatte alles sehr viel versprechend angefangen: Die ersten beiden Updates für Blizzards Rollenspielhit beseitigten einige der Unstimmigkeiten, über die wir schon in der vergangenen Ausgabe ausführlich berichtet haben. Sie verbesserten die Performance und bewahrten so Tausende von Spielern vor dem Nervenzusammenbruch. Dann kam Patch 1.03, der eigentlich die Grafikdarstellung unter 3dfx-Karten optimieren und vor allem den Zugang zum Battle.net vereinfachen sollte. Das Gegenteil war der Fall: Neben einem fatalen Fehler, der dazu führte, dass viele Original-CDs vom Programm nicht mehr erkannt wurden, und Kompatibilitätsproblemen mit den verschiedensten Grafiktreibern kam es vor allem im Mehrspielermodus zu Aussetzern. Mittlerweile wird man, wenn man eine neue Partie eröffnen will, auf eine Warteliste gesetzt. Bis das Spiel gestartet wird, kann nun gut und gerne (natürlich abhängig von der Art Ihrer Internetverbindung) eine Stunde vergehen. Wer einmal drin ist, ärgert sich über mehrminütige Aussetzer und Spielabbrüche, die umgerechnet jede Stunde einmal passieren und einen wieder auf eine neue Warteliste setzen.

Als besonders nervig empfinden viele Spieler die Tatsache, dass einige extrem wichtige und mächtige Zaubersprüche nach dem Patch in ihrer Wirkung stark reduziert wurden. Der Totenbeschwörer hatte beispielsweise mit „Kadaverexplosion" eine sehr effektive Allzweckwaffe, die sich besonders gegen große Gegnerhorden vortrefflich anwenden ließ. In Version 1.03 ist dieser Spell bestenfalls noch mittelstark – all diejenigen, die ihren Charakter auf die Beherrschung von „Kadaverexplosion" ausgerichtet hatten, gucken jetzt dementsprechend in die Röhre.

Das Debakel zu umgehen, ist schwierig: Da das Spiel beim Eintritt ins Battle.net automatisch und ohne Rückfrage auf Version 1.03 hochgerüstet wird, kann man sich vor den Auswirkungen des Patches nur schützen, indem man sich eine Weile auf den Einzelspielermodus konzentriert – zumindest, bis Blizzard mit Version 1.04 die genannten Mängel beseitigt (und vielleicht endlich ein makellos funktionierendes Battle.net präsentiert) hat.

Andreas Sauerland



RATLOSER TOTENBESCHWÖRER Der Kampfspruch „Corpse Explosion" wurde massiv entwertet – ebenso wie einige Barbarenzauber. Besonders absurd: Mit der Aufwertung auf Level 2 machen Sie den Spell nicht besser, sondern nur teurer!

Effekt-hascherei

Eigene Maps erstellen ist nur was für eingefleischte Profis? Weit gefehlt! Unser erster Teil stieß in der Unreal-Fangemeinde auf riesige Resonanz. Nachdem das Basiswissen sitzt, stehen im zweiten Teil so spannende Dinge wie Mover, Spezialeffekte, Himmel und Zoning auf dem Programm.

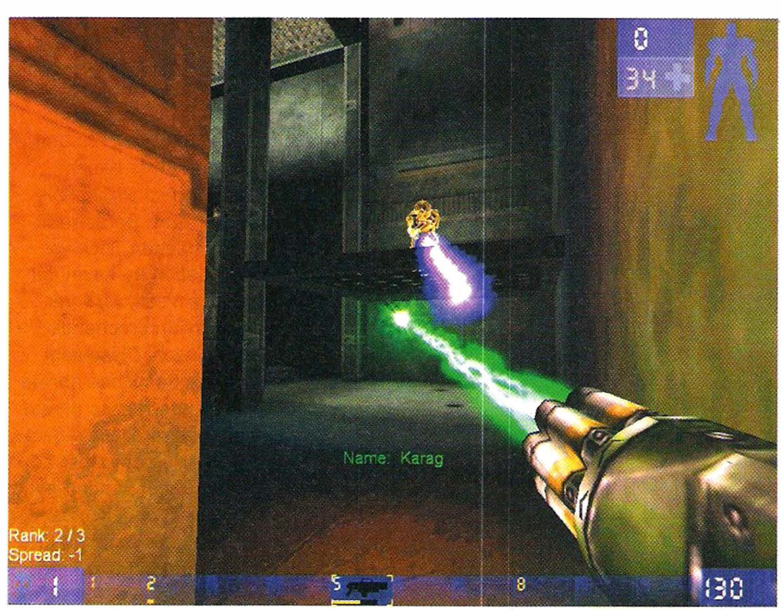
Mit den Grundkenntnissen lassen sich nur statische Karten erstellen, was natürlich unseren Lesern gar nicht schmeckte. Die Frage nach dem Einbau von Türen, Aufzügen und Schaltern kam so oft, dass wir dieses Thema gleich zu Beginn aufgreifen. Alle beweglichen Objekte funktionieren bei *Unreal Tournament* nach dem gleichen Prinzip und werden unter dem Begriff Mover zusammengefasst.

Mover

Ausgelöst werden sie durch das Betätigen eines Schalters (Trigger) oder, im einfachsten Fall, durch Berührung einer Spielfigur. Da es keine technischen Unterschiede zwischen Aufzügen, Türen, Kränen etc. gibt, werden diese alle auf die gleiche Art konstruiert: Entwerfen Sie zuerst das bewegliche Objekt an der Stelle der Map, an der es später sein soll. Anschließend verschieben Sie alle Bestandteile des Movers in einen Hilfsraum außerhalb der eigentlichen Levelkarte, um es dort zu einem einzigen RedBrush zusammenzufassen. Ob es ein einfacher Quader oder ein kompliziertes, mehrteiliges Objekt mit verschiedenen Texturen ist, ist dabei völlig egal. Mit der Intersect-Funktion



■ **GANZ SCHÖN HELLE** Lichteffekte verleihen Levelkarten den letzten Schliff und sind in den meisten Fällen sehr einfach zu realisieren.



AB GEHT DIE POST Bewegliche Objekte wie dieser Aufzug lassen sich kinderleicht erstellen. Sie legen lediglich die Schlüsselpunkte fest, den Rest erledigt Unreal Tournament.



DER MOND IST AUFGEGANGEN Besonders gut sieht es aus, wenn vor dem eigentlichen Himmel Wolken vorbeiziehen.



TECHNIK, DIE BEGEISTERT Mit Hilfe von Zones können Sie die Gravitationseinstellungen so ändern, dass die Figuren schweben.

erschaffen Sie dann einen RedBrush, der ein genaues Abbild des erstellten Objektes ist. Dieses Abbild (und nicht das Objekt selbst!) wird zurück an den Bestimmungsort verschoben. Mit der Funktion Add Mover erklären Sie dem Editor dann, dass es sich um ein bewegliches Bauteil handelt und weisen diesem das gewünschte Verhalten zu. Bei einem Aufzug sind das zum Beispiel die verschiedenen Haltepunkte, bei einer Türe die Zustände „offen" und „geschlossen". Die eigentliche Bewegungsphase berechnet das Programm selbst.

Damit Mover auch für entsprechende Atmosphäre sorgen, brauchen sie noch passende Geräusche, die Sie problemlos aus der entsprechenden Bibliothek zuweisen können. Die Hilfskonstruktion sollten Sie übrigens nicht löschen, da sie im Spiel keine Rechenleistung verbraucht. Zudem können Sie das Objekt später wieder verwenden und sparen sich so viel Arbeit.

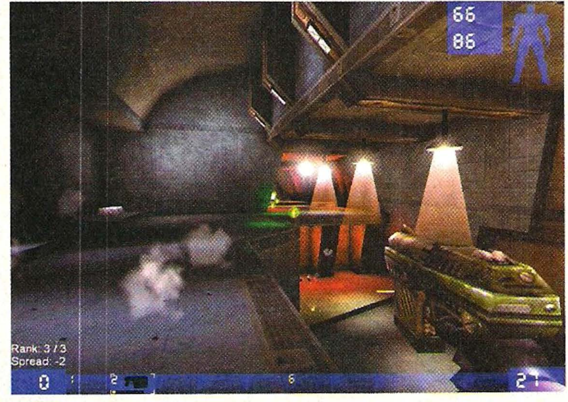
Zoning

Eine Besonderheit von *Unreal Tournament* ist, dass Maps in verschiedene Zonen aufgeteilt werden können. Das bringt zwei entscheidende Vorteile: Zum einen lassen sich dadurch Bereiche eines Levels mit einer komplett anderen Umwelt und Spezialeffekten ausstatten (Wasser, Nebel, Lava, Schleim), zum anderen entlasten Sie dadurch die *UT*-Engine. Das liegt daran, dass immer nur die Bereiche berechnet werden, die Sie gerade sehen. Daher ist das Anlegen von Zonen gerade in Sachen Optimierung und Performancesteigerung empfehlenswert, da sich einfach viel mehr Details einbauen lassen, ohne dass es im Spiel ruckelt. Das Prinzip des Zoning ist sehr einfach: Zunächst wird der gewünschte Teil von der restlichen Karte abgetrennt. Realisiert wird das mit so genannten ZonePortals, die praktisch als unsichtbare Trennflächen eingefügt werden. Wichtig ist dabei, das sämtliche Verbindungen eines Raumes durch ZonePortals abgedeckt werden, bei-

Glanzpunkte setzen

Optische Spezialeffekte verbrauchen zwar zusätzliche Rechenleistung, verleihen Levelkarten aber oft erst die richtige Atmosphäre. Wir erklären Ihnen, wie es funktioniert.

Schon mit wenig Aufwand lassen sich zwei bekannte Lichteffekte erstellen: Lensflares (Coronas) und Lichtkegel. Lensflares kennen Sie, wenn Sie schon einmal in eine helle, blendende Lichtquelle geschaut haben. Um dies in einer Map zu realisieren, müssen lediglich einige Parameter eines gewöhnlichen LightActors verändert werden. Ebenfalls sehr beliebt sind Lichtkegel, die besonders in Räumen mit Nebel gut zur Geltung kommen. Es gibt zwar eine vorgefertigte Variante dieses Effekts, der allerdings nur für einfache Objekte verwendet werden kann. Komplizierte Kegel, zum Beispiel der einer ovalen Lichtquelle, erfordern eine manuelle Vorgehensweise, deren Erläuterung aber hier den Rahmen sprengen würde. Daher empfehlen wir allen Nicht-Profis, am Anfang nur quadratische Leuchten mit einem Lichtkegel auszustatten.



BEKANNT UND BELIEBT Sowohl Lichtkegel als auch Lensflares finden Sie auf den meisten mitgelieferten Karten.



AUF DER CD-ROM! Viele praktische Beispiele zu allen vorgestellten Themen.



SIEHE OBEN Maps enthalten oft Details, die man im hektischen Spiel nicht sieht.



TÖDLICHES GRÜN Mit diesem Schleimbecken auf der populären Map DM-Deck16 hat wahrscheinlich schon jeder Spieler unfreiwillige Bekanntschaft geschlossen. Nur wer da schnell wieder rauskommt, hat Überlebenschancen.

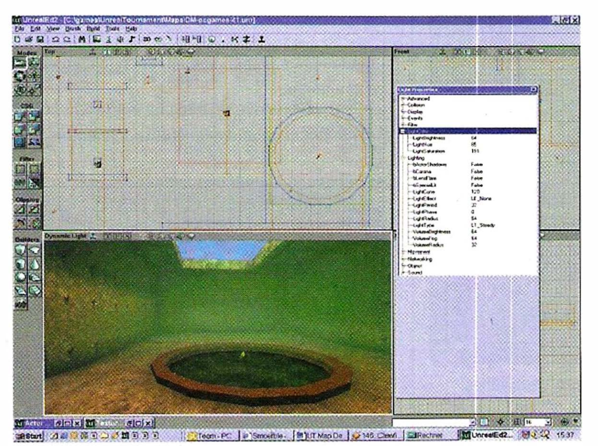
Lava, Schleim und Wasser sind dank der Technik des Zoning kein Problem. Auch Himmel lässt sich auf diese Weise erstellen.

spielsweise alle Fenster eines Hauses. Danach setzen Sie eine ZoneInfo, mit der Sie die Art der angelegten Zone beschreiben. Am häufigsten wenden Sie die Technik an, um so genannte SpecialZones zu erstellen. Für diverse Effekte wie Lava, Schleim, Wasser und Wolken finden Sie im Editor bereits vorgefertigte Objekte mit den entsprechenden Eigenschaften. In diesen Fällen ist das ZonePortal nicht unsichtbar, sondern nimmt die Oberflächentextur der gewünschten Zone an. Stellt der Editor keine bestimmte Zone zur Verfügung, setzen Sie eine allgemeine ZoneInfo und legen über bestimmte Optionen Erscheinungsbild und Eigenschaften fest, beispielsweise Nebel oder andere Gravitationsverhältnisse. Einzige Stolpersteine bei dieser Technik: Die ZonePortals dürfen nicht zu groß sein, da deren Berechnung sonst so lange dauert, dass sich die avisierte Performance-Steigerung ins Gegenteil umschlägt.

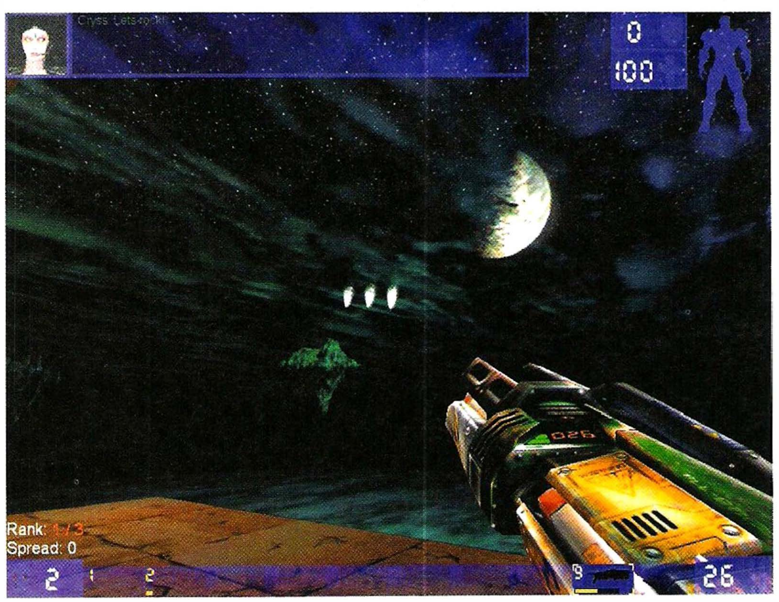
Himmel

Zones sind ebenfalls die Voraussetzung für den Einbau eines Himmels. Bis der Blick in die Wolken vernünftig aussieht, ist es ein langer, aber lohnenswerter Weg. Denn erstens können Sie sich endlich aus den oft finsteren Räumen ins Freie verabschieden und zweitens gestatten Außenlevels viel mehr Gestaltungsmöglichkeiten. Auch gemischte Levelkarten, die nur teilweise den Blick nach außen freigeben, erfreuen sich bei Mappern und Zockern großer Beliebtheit. Das Problem an der Sache ist, dass richtiger Himmel den Effekt eines Horizonts haben muss, sprich: Es muss so wirken, als sei er sehr weit entfernt. Dafür sieht der Editor einen einfachen Trick vor – den Texturen, auf denen im Level der Himmel zu sehen sein soll, wird per Option einfach eine entsprechende Eigenschaft zugewiesen. Diese sagt dem Editor, dass es eben keine normalen Flächen sind, sondern dass darauf der Himmel projiziert wird. Die eigentliche Konstruktion erfolgt in einer so genannten Skybox. Dabei handelt es sich um einen eigenen, abgeschlossenen Raum, in dem das optische Erscheinungsbild und die Beleuchtungsverhältnisse erstellt werden. Entsprechende Texturen – vom sternenklaren Firmament bis zum blutroten, bewölkten Sonnenuntergang – finden Sie in rauen Mengen in den mitgelieferten Sets. In die Skybox platzieren Sie eine gleichnamige ZoneInfo. Diese fungiert als Kamera, die genau den Rundblick einfängt, der auf der Map als Himmel zu erkennen ist. Damit ist es aber noch nicht getan, denn Geschosse, die in Richtung Horizont oder Weltall fliegen, würden prompt von der Textur abprallen und so die Illusion zerstören. Hier schafft eine CloudZoneInfo Abhilfe, die in einer eigenen Zone kurz unter dem Himmel platziert wird. Fliegen jetzt Geschosse im Spiel in diesen Bereich, werden sie stilecht „geschluckt". Soweit zur Theorie; am besten legen Sie die Heft-CD ein und vergewissern sich anhand unserer Beispiele, dass auch Sie komplizierte, effektreiche Levelkarten bauen können.

Michael „Smoerble" Stock/Georg Valtin



UNHEIMLICHE STIMMUNG Effekte wie Nebel werden schon im Editor als Vorschau angezeigt. Änderungen sind damit gleich sichtbar.



UNENDLICHE WEITEN Die Raketen verabschieden sich in den Nachthimmel und werden stilecht geschluckt. Ohne CloudZone würden die Raketen einfach vom Himmel abprallen.

Vorsicht, Eiserner Vorhang!

Der vierte Teil der erfolgreichen Strategieserie überrascht mit unerwartet selbstironischen Tönen.

■ ENTWICKLER **Westwood** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Im Vergleich zu den vorherigen Teilen sieht die Grafik so farbenfroh aus. Ist das nachbearbeitet?
Zum Teil sicherlich. Man kann aber jetzt schon mit Sicherheit sagen, dass *Alarmstufe Rot 2* inhaltlich wie optisch einen deutlich leichteren Tonfall anschlagen wird. Die bunte Comicgrafik passt insofern hervorragend zu der leicht ironischen Hintergrundgeschichte.

Wird man wieder so viel Zeit in Ressourcenmanagement und Basenbau investieren müssen?
Nein. *Alarmstufe Rot 2* wird ganz im Zeichen schneller Action und rasanter Kampfhandlungen stehen. Um dieses Ziel zu erreichen, verkürzten die Entwickler die Produktionszeiten, machten die Einheiten billiger und die Fahrzeuge schneller.

Strategie kann so albern sein. Während Zeppeline der Freiheitsstatue ihren emporgereckten rechten Arm wegbomben, marschiert eine Herde todgeweihter Kühe mit hochexplosiven Bomben in die amerikanische Hauptstadt. Hilfe ist nicht zu erwarten, denn der Truppennachschub wird gerade auf hoher See von Riesententakeln und kreischenden Delfinen terrorisiert.

Es ist eigentlich kaum zu glauben, dass dieses absurde Szenario, das eigentlich eher an eine Passage aus einem Monty-Python-Film erinnert, tatsächlich aus dem Nachfolger zu *Alarmstufe Rot* stammen könnte. Offensichtlich haben die Macher des erfolgreichen „Russen gegen Amerikaner"-Epos die Zeichen der Zeit erkannt und dem zweiten Teil des Echtzeitklassikers eine gehörige Portion Witz spendiert. Dabei erinnert die Ausgangssituation von *Alarmstufe Rot 2* noch sehr stark an den vergleichsweise ernsten Vorgänger: Wieder haben die Russen den USA den Krieg erklärt, wieder hält sich ein Großteil der restlichen Welt aus dem brisanten Konflikt heraus, wieder scheinen die sowjetischen Truppen gegenüber den Alliierten zunächst im Vorteil zu sein, da sie über mächtige und geheimnisvolle PSI-Kräfte verfügen. Schon bald aber finden die Amerikaner Mittel und Wege, um sich gegen den Überraschungsangriff zu wehren.

Alarmstufe Rot 2 basiert auf der Engine von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun*, die für den erneuten Einsatz aber nochmals aufpoliert wurde. Die Landschaften auf den Screenshots sehen schon jetzt farbiger, abwechslungsreicher und deutlich freundlicher aus als die des Vorgängers; allerdings wirkt die 2D-Grafik trotz einiger Detailverbesserungen insgesamt weiterhin eher grob und nicht mehr zeitgemäß. Im Gegensatz zum ersten Teil spielen die Missionen jetzt an realen Orten. In Washington findet das Geschehen praktischerweise direkt vor dem Weißen Haus statt; andere Kampfkulissen sind New York, San Antonio, Hawaii und Florida. Aber auch der Nordpol, der Ural, Moskau und Paris sind im weiteren Verlauf vor Angriffen nicht mehr sicher.

Bei den Einheiten kann man sich auf einige Überraschungen und Verbesserungen gefasst machen: Die berühmt-berüchtigten Sammlerfahrzeuge, die sich um die Ernte von Ressourcen kümmern, wurden für beide Parteien auf unterschiedliche Weise aufgerüstet. Während die Chrono-Miner der Alliierten sich nun im Notfall blitzschnell von einer Rohstoffquelle zurück zur Basis beamen können, verfügt der sowjetische War Miner über einen kleinen Geschützturm, mit dessen Hilfe er im Falle eines Angriffs unbeschadet aus dem Kampfgebiet flüchtet. Zu den neuen Einheiten der Amerikaner zählen

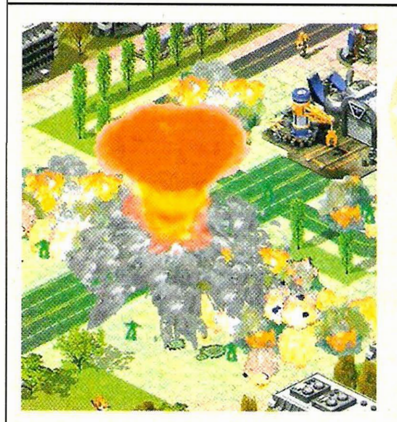
BOMBENWETTER Sonnenschein ist in Florida Standard. Doch dass von hoch oben auch radioaktive Strahlen kommen, ist eher ungewöhnlich.



POPPIG Der grafische Stilunterschied zur C&C-Mutterserie ist deutlich sichtbar. Während Tiberian Sun „realistisch" gezeichnet war, wirkt diesmal alles comicartig überdreht.

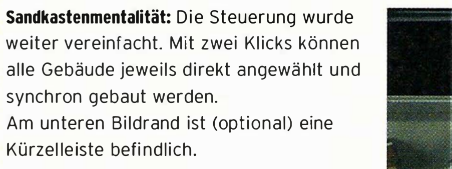
Experiment: Spaßstufe Rot

Auch weil Alarmstufe Rot 2 sich selbst nicht übermäßig ernst nimmt, sorgt es für Gaudi. Hier zeigen wir Ihnen die zehn coolsten Features im Spiel.



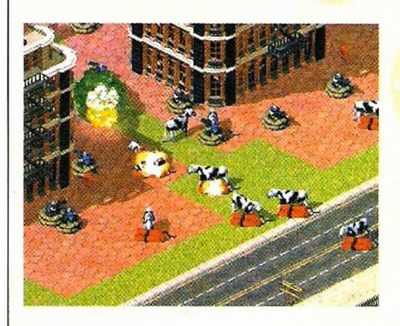
Lieber schweißnass als kekstrocken: Dank effektiver Erstschlagswaffen wird der Krieg – sogar verglichen mit dem Vorgänger – in Höchstgeschwindigkeit geführt. Flexible Schnelldenker bringen Großstrategen das Verlieren bei, mehr als eine halbe Stunde dauert kein Gefecht.

Gegensätze schlagen sich K.O.: Allianz- und Sowjettruppen sind im Charakter grundverschieden, aber ebenbürtig. Während die Westsoldaten das Infohamstern quasi mit der Muttermilch aufgesogen haben, wurden die Ostler zu Verwüstungsexperten erzogen. Vorbild hierfür: *Starcraft*.



Sandkastenmentalität: Die Steuerung wurde weiter vereinfacht. Mit zwei Klicks können alle Gebäude jeweils direkt angewählt und synchron gebaut werden.
Am unteren Bildrand ist (optional) eine Kürzelleiste befindlich.

Videos mit Selbstironie: Die Darsteller packen zuweilen komödiantische Talente aus, lächerlich wirkt die Story trotzdem nicht.



Kuhlawinen: Der russische Berufsbekloppte Ivan ist imstande, Milchkuhherden mit Sprengsätzen zu bestücken und per Telepathie Richtung Feindesland zu lotsen. Got milk?

Russenhörige Tintenfische: Wenn diese Calamari plantschen wollen, sind selbst die großen Schlachtschiffe der Allianz nicht vor unfreiwilligen Tauchgängen gefeit.



April, April macht nicht mehr, was er will: Per Knopfdruck am Wettergenerator lassen die Alliierten ihre Gegner nach Belieben in Regen und Gewitter stehen.



Beam me up, Mr. President: Der amerikanische Häuptling verfügt über eine Technik, die Truppenbewegungen an jeden Kartenpunkt ermöglicht – ohne Zeitverlust.

Kopiert und eingefügt: Im Klonraum können schnell und preiswert Feindeinheiten analysiert und nachgebaut werden.

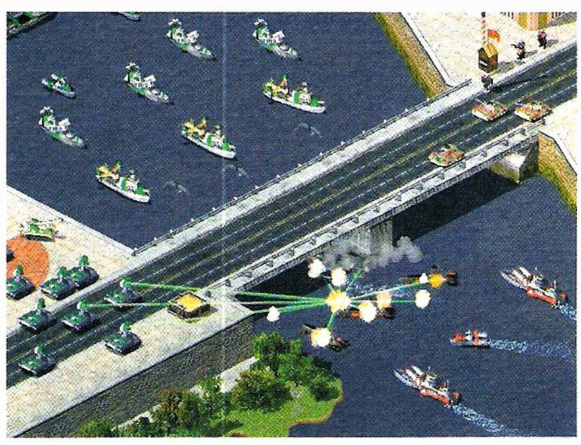
Düstere Vorahnungen: Wegen ihres Psychosensors wissen die Russen oft im Voraus, von wo und wie der Feind attackieren wird.



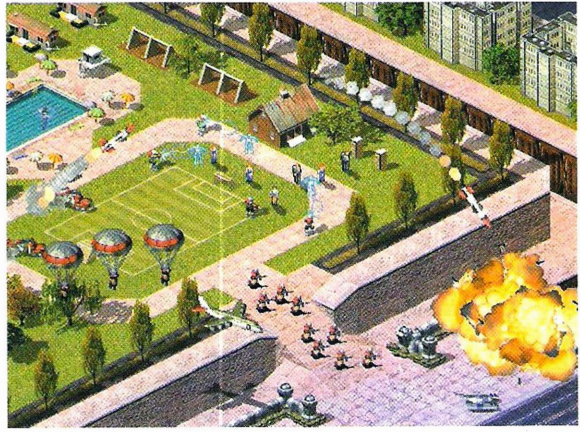
FREILANDHALTUNG Die friedlich grasenden Kühe werden durch PSI-Kräfte zu todbringenden Bombenträgern gemacht.

Tödliche Delfine, Bombenkühe und riesige Tintenfische: In Alarmstufe Rot 2 wird selbst die Tierwelt in den Krieg verwickelt.

außerdem neben Prismakanonen und ebenso energiesparenden wie tödlichen Solar-Refraktoren auch so obskure Waffen wie eine Wetterkontrollstation, mit deren Hilfe man zerstörerische Gewitterkatastrophen über feindlichem Gebiet niedergehen lassen kann. Künstliche Killerdelfine spüren gegnerische U-Boote auf und vernichten sie mit Schallwellen; Spione stehlen dem Feind nicht nur Geld, sondern auch technische Kenntnisse und die schon aus dem ersten Teil bekannte Superheldin



VON OBEN HERAB Hier besonders gut zu erkennen: Höher positionierte Einheiten sind generell deutlich im Vorteil.



GAME OVER Eigentlich wollten diese Amerikaner nur eine Partie Fußball spielen. Leider funken die Russen mit Raketen dazwischen.

Tanja schleicht, schwimmt und sabotiert, was das Zeug hält.

Doch auch die ach so bösen kommunistischen Aggressoren brauchen sich nicht zu verstecken. Nuklearreaktoren, die bei ihrer Zerstörung ganze Landstriche radioaktiv verseuchen, Psychosensoren zur Registrierung gegnerischer Truppenbewegungen und der Eiserne Vorhang, der Einheiten für kurze Zeit unsichtbar werden lässt: Die Erfindungen der Sowjets bewegen sich auf dem neuesten Stand der Technik und sollten nicht unterschätzt werden.

Mit dem speziell entwickelten Klon-Raum lassen sich beispielsweise besonders teure und wertvolle Einheiten ohne weiteres duplizieren. Zunächst betrifft dies nur die eigenen Streitkräfte; sobald Sie aber Gedankenkontrolle über den Feind ausüben können, lassen Sie gegnerische Soldaten einfach ebenfalls in das Gebäude laufen. Kurze Zeit später besitzen Sie somit unter Umständen exakte Abbilder der feindlichen Elitekämpfer!

Das russische Gegenstück zur charismatischen Tanya ist der in PSI-Kräften ausgebildete Yuri, der Tiere



LAGEPLAN Strategische Schlüsselpunkte auf den Karten sind Anhöhen, Brücken und Wasserstraßen. Bei der Besetzung zählt neben der Wahl eines günstigen Ausgangspunktes vor allem auch Schnelligkeit.

Westwoods etwas andere Weltkunde

Reale Schauplätze haben in Alarmstufe Rot 2 einen ausgesprochen schweren Stand: Wenn die digitalen Bomben fliegen, bleibt kaum ein historisches Monument ohne Schramme. Hier sehen Sie einige der interessantesten Krisengebiete.



mit Waffen bestücken und kontrollieren kann. So wird beispielsweise der schon im Vorfeld mehrfach erwähnte Kuhangriff möglich: Einfach eine Herde unter seine Kontrolle bringen, Bomben auf den Rücken schnallen und ab mit den Rindviechern ins Pentagon – gegen eine Gruppe wild blökender, explodierender Kühe dürften selbst die besten amerikanischen Abwehrmaßnahmen im ersten Moment machtlos sein. Auch auf hoher See müssen die sowjetischen Streitkräfte nicht auf Hilfe aus dem Reich der Tiere verzichten. Wenn amerikanische Kampfschiffe plötzlich und unerwartet samt Besatzung von der Bildfläche verschwinden, kann die Ursache nur der gefürchtete Riesentintenfisch sein, der mit gigantischen Tentakeln plötzlich aus dem Wasser auftaucht und Gegner einfach in die Tiefe hinabzieht.

Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen unterscheiden sich die Einheiten der beiden Parteien in *Alarmstufe Rot 2* nicht nur optisch voneinander. Auch spielerisch verfügen Russen und Amerikaner über komplett andere Stärken und Schwächen. Die Entwickler von Westwood betonen in diesem Zusammenhang, dass dies nicht etwa auf eine schlechte Ausbalancierung



SCHNEEWÜSTE **In Sibirien muss unter harten Bedingungen gekämpft werden. Hier zählen vor allem Guerillatalent und dicke Mäntel.**

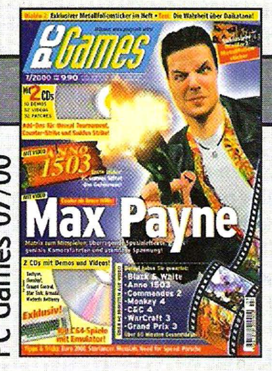


DOPPELT HÄLT BESSER **Alarmstufe Rot 2 lässt den Spieler in großen Anlagen Klone seiner Soldaten sowie von Feindeinheiten produzieren. Das Verfahren ist genauso modern wie billig.**

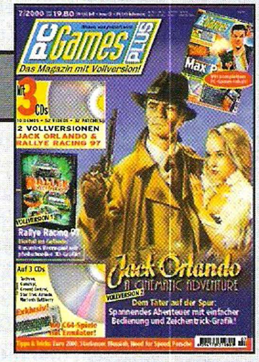
Heft verpasst?

Kein Problem! Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

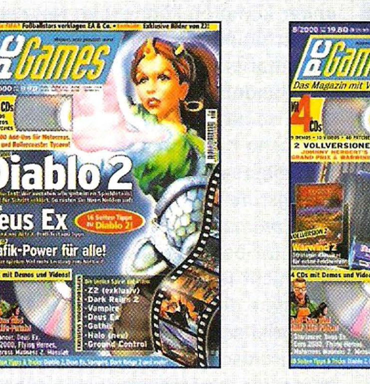
PC Games 07/00



PC Games PLUS 07/00

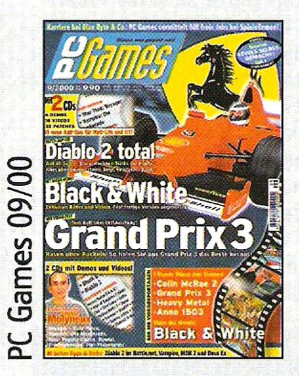


PC Games 08/00



PC Games PLUS 08/00

PC Games 09/00



PC Games PLUS 09/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

Artikel	
❐ PC Games + CD-ROMs 07/00 DM 9,90	
❐ PC Games + CD-ROMs 08/00 DM 9,90	
❐ PC Games + CD-ROMs 09/00 DM 9,90	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 07/00 DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 08/00 DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. 2 Vollversionen und CD-ROMs 09/00 DM 19,80	
zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname ____________________

Straße, Haus-Nr. ____________________

PLZ, Wohnort ____________________

Datum, Unterschrift ____________________

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr. ____________________

BLZ ____________________

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!



✓ DIE SPIELE-PROFIS
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ INFO-SERVICE
Wir haben Tipps & Infos zu den meisten Produkten

✓ STREETDAY-SERVICE
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

✓ VORBESTELL-SERVICE
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ ANRUF-SERVICE
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ RIESENAUSWAHL
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ BERATUNG
Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

✓ AUSSERDEM...
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ HITS FOR KIDS
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Die autorisierten
JOYSOFT POINTs
in Ihrer Nähe:

Downtown bei Bücher-Walther
08280 Aue, Schneebergerstr. 19, ☎03771/72 13 13

Highscore !
27568 Bremerhaven, Bm.-Smidt-Str. 92, ☎0471/4 19 29 39

Multi Media World
31832 Springe, Burgstr. 13, ☎05041/97 08 77

Gameshop
35390 Giessen, Katharinengasse 21, ☎0641/79 17 94

DNE Joy & Game
38364 Schöningen, Markt 7, ☎05352/90 98 67

Joypoint Düsseldorf
40211 Düsseldorf, Am Wehrhahn 24, ☎0211/36 44 45

Computerspiele & mehr
41061 M'Gladbach, Eickener Str. 14, ☎02161/18 30 93

Connaction
41460 Neuss, Klarissen Str. 15, ☎02131/27 57 51

Gameshop
41515 Grevenbroich, Ostwall 12, ☎02181/23 13 23

Wollyworld .
45127 Essen, Viehofer Str. 17, ☎0201/2 43 72 95

Player One
47839 Krefeld-Hüls, Kempener Str. 22, ☎02151/518 90 04

Cheop's System Köln
50676 Köln, Mathiasstr. 24-26, ☎0221/9 23 15 45

KPM Computer Fun Store GbR
51065 Köln, Galerie Wiener Platz, ☎0221/9 62 44 48

Joybo
53111 Bonn, Münster Str. 11, ☎0228/65 97 26

Soft Paradise
53474 Bad Neuenahr, Hans-Frick-Str. 1a, ☎02641/206 506

Cheop's System Siegburg
53721 Siegburg Kaiser Str. 54 ☎02241/6 80 45

Joysoft Point Koblenz
56068 Koblenz Stegemannstr. 33 - 41 ☎0261/30 96 34

Joysoft Point Siegen
57072 Siegen, Am Bahnhof 35, ☎0271/2 21 20

Joysoft Point Lüdenscheid
58507 Lüdenscheid, Knapper Str. 12, ☎02351/39 07 72

Joysoft Point Frankfurt
60311 Frankfurt, Fahrgasse 87, ☎069/91 39 83 71

Soundcheck
63065 Offenbach, Kaiserstr.31, ☎069/88 42 99

Game-Shop 2000
66877 Ramstein, Miesenbacher Str.18, ☎06371/59 85 35

Mystic Games
72458 Albstadt, Kirchgraben 14, ☎07431/93 30 80

Techno Land AUDIO VIDEO GmbH
73779 Deizisau, Sirnauer Str. 56, ☎07153/82 99 0

Flösch Emmendingen GmbH
77933 Lahr, Breisgaustr. 37, ☎07821/94 23 14

Flösch Emmendingen GmbH
79312 Emmendingen, Elzdamm 61, ☎07641/5 80 41 61

Softprice Wertheim
97877 Wertheim, Lindenstr. 16, ☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.



LAND IN SICHT Küstenstreifen sind meist lückenlos durch Tesla-Türme geschützt. Dennoch können sich Angriffe auf dem Seeweg unter Umständen auszahlen – oft sind in Wassernähe nämlich wichtige Anlagen positioniert.

Der traditionelle Tank Rush, für den die Command-&-Conquer-Reihe bisher bekannt war, wird in Alarmstufe Rot 2 nicht mehr funktionieren.

zurückzuführen sei, sondern durchaus zum Konzept gehöre. Sie nennen dieses ungewöhnliche Prinzip High Balancing: Der Spieler soll, ähnlich wie im klassischen *StarCraft*, dazu gezwungen werden, sich in jeder Partie andere Strategien und Angriffs- oder Verteidigungsmanöver auszudenken. Der traditionelle Tank Rush, in dem man einfach in kurzer Zeit möglichst viele starke Einheiten baut und den Gegner damit anschließend schlichtweg überrollt, wird somit nur noch in Ausnahmefällen möglich sein. Im Gegensatz zu den komplexeren strategischen Möglichkeiten wurde die Steuerung löblicherweise weiter vereinfacht, was *Alarmstufe Rot 2* auch für Einsteiger interessant machen dürfte.

Sämtliche Bauaufträge können nun bequem über eine jederzeit einblendbare Menüleiste aufgegeben werden; selbst aufwendige Manöver sind mit ein, zwei Mausklicks problemlos zu bewältigen.

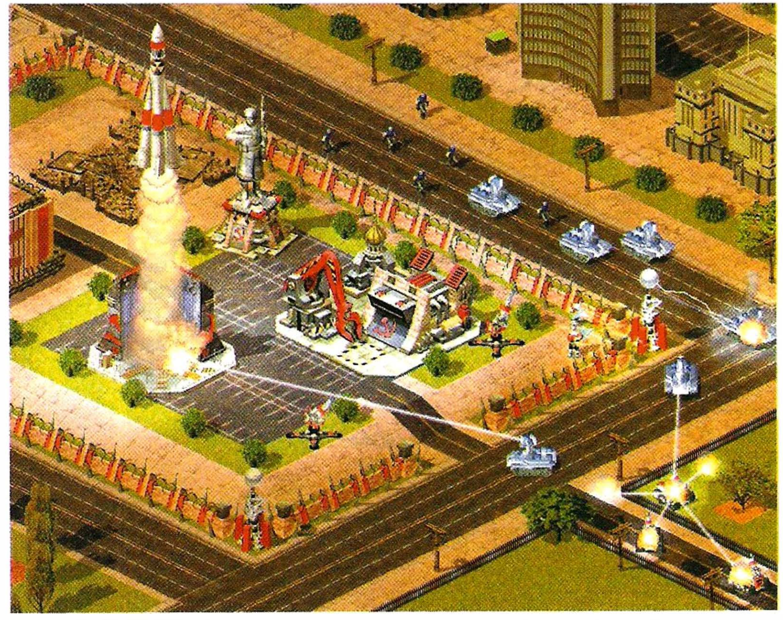
Neue Maßstäbe soll *Alarmstufe Rot 2* vor allem in puncto Tempo setzen. Die Entwickler legten Wert darauf, dass der Spieler so schnell wie möglich Action zu sehen bekommt und in die Kämpfe einsteigen kann. Um dieses Ziel zu erreichen, wurden Phasen wie der Basenbau oder das Sammeln von Ressourcen stark vereinfacht: Die Produktionszeiten für Einheiten, Gebäude und Fahrzeuge sind jetzt deutlich kürzer; Forschung und Upgrades sind schneller und billiger zu bekommen. Das Ergebnis dieser Taktik sind rasante, explosive Gefechte und ein Mehrspielermodus, in dem kaum eine Partie länger als 20-30 Minuten dauern dürfte. Interessanterweise ist es auf den riesigen Multiplayer-Karten möglich, seinen aliierten Mitstreitern Kartenmarkierungen an strategisch wichtigen Punkten zu hinterlassen und diese sogar mit Texten, Grüßen, Warnungen oder Tipps bestücken. Im Internet werden bis zu acht Teilnehmer auf einer Karte gegeneinander kämpfen können; im Netzwerk immerhin noch vier. Ein zusätzliches Diplomatiemenü erlaubt die Bildung von Bündnissen und Allianzen und sorgt somit für eine zusätzliche taktische Komponente.

Selbstverständlich werden auch in *Alarmstufe Rot 2* die Markenzeichen der *Command & Conquer*-Serie, die berühmt-berüchtigten Videosequenzen, nicht fehlen; allerdings werden die Filme diesmal entsprechend dem humoristischen Ton des Spiels auch eher ironische Züge haben: Unter anderem ist das Universalgenie Albert Einstein in einer Gastrolle zu bewundern. Die deutsche Lokalisation läuft mittlerweile auf Hochtouren. Neben dem Schauspieler Udo Kier, der auch eine Rolle im Spiel selbst übernimmt, arbeiten auch sonst ausschließlich professionelle Schauspieler an der Synchronisation. Die Qualität der deutschen Version dürfte also gesichert sein.

Andreas Sauerland/Daniel Ch. Kreiss



RUSSISCHES ROULETTE Obwohl sich einige Einheiten optisch gleichen, unterscheiden sie sich in ihren Kampfeigenschaften stark.



READY FOR TAKE OFF Bis Atomraketen abheben, vergeht noch immer eine bestimmte Zeitspanne. Jedoch eine weit kürzere als in C&C3, was den Hektikfaktor vergrößert.



QUICKIE

Braucht man *Half-Life*, um *Gunman* zu spielen?
Nein, *Gunman* wird wie eine normale Vollversion ohne andere Programme laufen.

Warum ist *Gunman* jetzt ein kommerzielles Produkt? War es nicht ursprünglich als kostenloses Add-On geplant?
Der Entwicklungsaufwand, die Qualität und auch der Umfang von *Gunman* entsprechen einem Vollpreisprodukt. Da war es nur eine logische Konsequenz, das Spiel zu verkaufen.

Gibt es auch einen Mehrspielermodus?
Ja, zunächst aber nur Deathmatch. Das Hauptaugenmerk gilt eindeutig dem Einzelspielermodus.

■ HOCHMUT KOMMT VOR DEM FALL
Noch zeigen sich die Schurken in Siegerpose. Das wird sich aber spätestens ändern, wenn Sie Ihnen mit dem Panzer im Hintergrund einheizen.

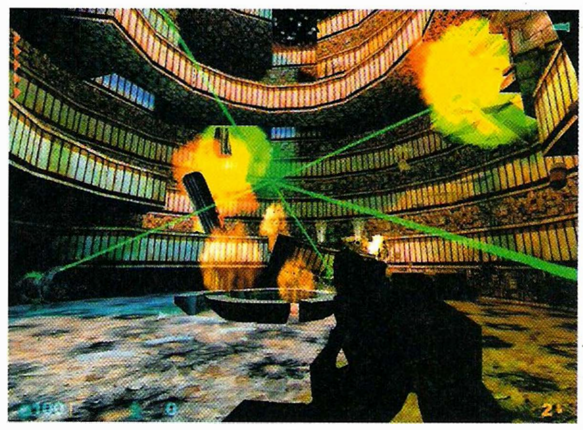
Ein Ballermann räumt auf

Half-Life-Fans aufgehorcht: Mit dem Ego-Shooter Gunman steht Einzelkämpfern ein heißer Herbst bevor.

■ ENTWICKLER **Rewolf Software** ■ ANBIETER **Valve/Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



DIE KURVE GEKRATZT Nach mehrminütigem Dauerfeuer entschließt sich dieses eklige Riesenmonster zur Flucht. Ein späteres Wiedersehen ist nicht ausgeschlossen.



ALLES KAPUTT Nachdem Sie die bündelnde Linse zerstört haben, machen die Laserstrahlen Kleinholz aus den Wänden des Raumes.



AUF DER CD-ROM!
Sehen Sie spektakuläre Spielszenen in unserem Video!

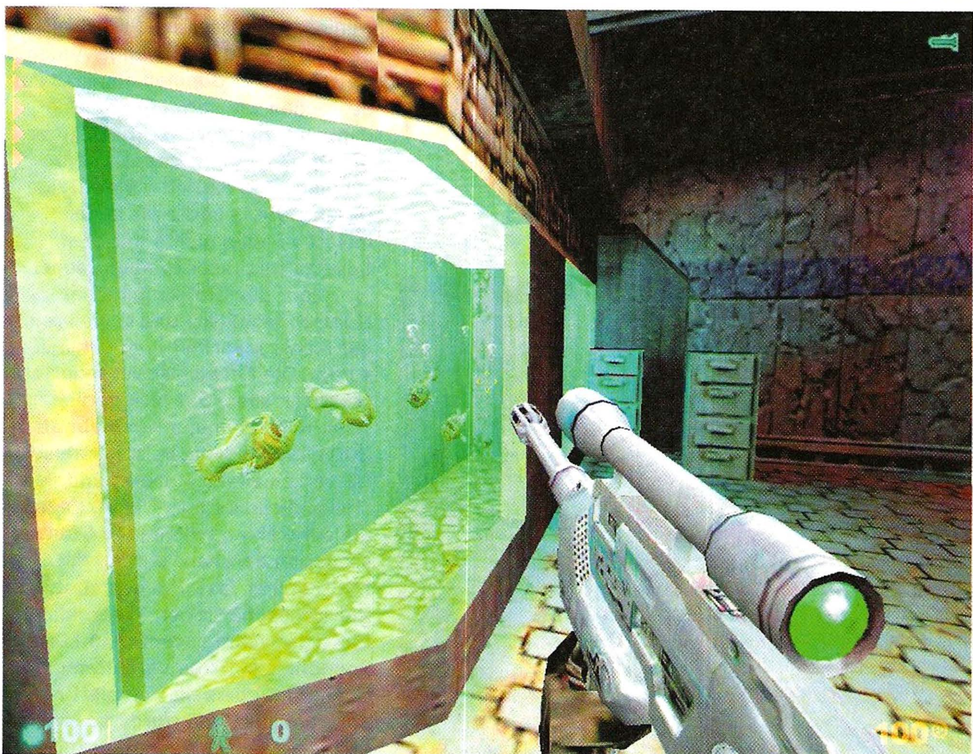
PC Games hatte den richtigen Riecher: Bereits in Ausgabe 2/2000 stellten wir Ihnen erstmals *Gunman* vor. Was als Mod für *Half-Life* geplant war, mauserte sich zu einem eigenständigen Spiel, das es nach jahrelanger Entwicklung qualitativ locker mit den Produkten großer Spieleschmieden aufnehmen kann.

Entwickelt wird das Spiel von einigen enthusiastischen Fans, die sich zu Rewolf Software zusammengeschlossen haben. Von dem, was das Team mit *Gunman* auf die Beine gestellt hat, könnte sich aber so manches renommierte Entwicklerstudio eine Scheibe abschneiden. Das schließt auch Valve mit ein, die aus der Half-Life-Engine deutlich weniger herausholten als Rewolf Software. Atemberaubende Außenwelten sind in *Gunman* genauso zu bestaunen wie verblüffende Rundungen (Stichwort: Saurier), kurz: Die Optik ist ein wahrer Augenschmaus und enthält viele witzige Details. Die haben zwar in den meisten Fällen nichts mit dem Spiel zu tun, machen aber Laune.

Außer der Grafikengine hat *Gunman* technisch und visuell rein gar nichts mehr mit dem Original zu tun. Die Entwickler veränderten praktisch alles, was sich verändern lässt, und schufen allein mehr als 200 neue Modelle, beispielsweise für verschiedene Monster und menschliche Gegner. Die 70 Levels, die auf vier verschiedenen Grundszenarien beruhen, wurden mit 1.500 neuen Texturen gestaltet. Zur atmosphärischen Untermalung fügte das Team zudem rund 1.000 Soundfiles ein. Das Verhalten der Gegner ist ebenfalls komplett neu programmiert und wurde so erweitert, dass verschiedene Spezies bestimmte Verhaltensmuster aufweisen. So lässt Sie eine Saurier-mutter zum Beispiel in Ruhe, solange Sie sich nicht zu nah an ihr Nest wagen oder gar den in Eier verpackten Nachwuchs beschießen. Das erfolgreiche Spielprinzip von *Half-Life* wurde mit einer Mixtur aus Ballerei, Rätseln und Sprung- bzw. Klettereinlagen übernommen und



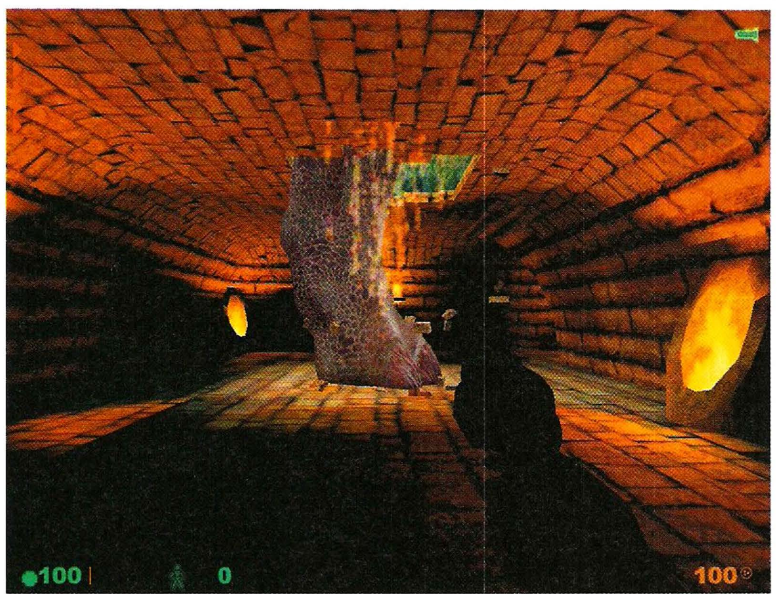
PANZERGENERAL Mit diesem Stahlkoloss bahnen Sie sich den Weg durch die riesigen Canyons des Wüstenplaneten. Natürlich können Sie das Vehikel auch jederzeit verlassen und zu Fuß weitermarschieren.



SCHWIMMEN VERBOTEN Aquarien mit bissigen Tropenfischen erfreuen sich auch in der Welt von Gunman großer Beliebtheit. Viele dieser optischen Gimmicks zeugen von der Detailverliebtheit der Entwickler.

verfeinert. Sie sind also wieder als Einzelkämpfer unterwegs und schlüpfen dabei in die Rolle eines Gunman, der als Mitglied einer gleichnamigen Spezialeinheit auf einer Aufklärungsmission unterwegs ist. Eine Alienrasse namens Xenomes läuft nämlich Amok und zieht brandschatzend von einem Planeten zum nächsten. Die Menschen versuchen vergeblich, die Aggressoren zu stoppen, die aus unbekannten Gründen ständig stärker und widerstandsfähiger werden. Auf der Suche nach Antworten bemerkt der Gunman jedoch bald, dass er selbst das Ziel eines persönlichen Rachefeldzuges ist. Fünf Jahre zuvor wurde seine Einheit beim ersten Aufeinandertreffen mit den Aliens vernichtend geschlagen und viele Kameraden fielen in die Hände der Feinde. Im Glauben, die eigenen Leute seien tot, befahl der Hauptcharakter den Rückzug. Dummerweise ließ er damit die eigenen Leute im Stich, was bekanntermaßen in Armeekreisen nicht gerade als ehrenhaft gilt. Dementsprechend sauer sind die Ex-Kameraden und sinnen auf Rache.

Die packende Hintergrundgeschichte erzählen ein hochwertiges Intro sowie diverse Zwischensequenzen im Spiel selbst. Die Hatz auf und unter der Oberfläche der drei Planeten birgt standesgemäß jede Menge Schwierigkeiten und hält viele Überraschungen bereit. Neben einer wahren Flut an feindlichen Wesen wird der Gunman mit globaleren Problemen konfrontiert: So drohen unter anderem zwei Planeten zu kollidieren, wobei Sie das apokalyptische, aber optisch eindrucksvolle Schauspiel mit fortschreitender Spieldauer am Himmel beobachten können. Diese Katastrophe wirkt sich leider auch auf Ihren Standort aus, wo sich intakte Gebäudeformationen unter Asteroidenhageln schnell in infernale





EINEN SCHRITT VORAUS Mit derartigen Szenen bauen die Entwickler immer wieder Spannung auf. Klar, dass man angesichts Schuhgröße 120 ein flaues Gefühl im Magen bekommt.



NOCH NICHTS LOS HIER Der Mehrspielermodus schafft es nun doch in die Verkaufsversion. Hier schon mal ein Blick auf die erste Map.

Trümmerfelder verwandeln. Da ist es mit dem gemütlichen Spaziergang durch die entsprechenden Landstriche nicht weit her, da Sie ständig mit einstürzenden Decken, aufbrechenden Böden und anderen Ereignissen konfrontiert werden. Auch plötzlich auftauchende Monster sorgten bei der Präsentation mehrmals für erschrockenes Zusammenzucken.
Es führt eben nicht unbedingt der kürzeste Weg zum Ziel, denn gerade verdächtig ruhige Räume halten unangenehme Überraschungen bereit. Aber keine Angst, die engagierten Programmierer von Rewolf Software haben es mit den geskripteten Ereignissen nicht übertrieben, sondern das richtige Maß gefunden, um die Spielwelt lebendig wirken zu lassen.

In manchen Fällen erweist sich die etwas legere Architektur sogar als sehr nützlich, wenn es darum geht, größere Monsterbrocken zu bezwingen. So lockten wir einen wild gewordenen Raketenschützen unter einen Felsbogen, der nach einer gezielten Großkalibersalve in sich zusammenbrach und den unfrohen Zeitgenossen zur Ruhe brachte. Je nach Umgebung gestaltet sich die vielseitige Gegnerpalette: Während es in der dschungelhaften Welt fast die gesamte Fauna mit Sauriern, Krokodilen, Skorpionen und Ähnlichem auf Sie abgesehen hat, machen Ihnen auf dem zweiten Planeten hauptsächlich diverse Formen mechanischer Kampfgeräte die Hölle heiß. Mitunter tauchen bereits dort schon menschliche Gegner auf, die auf dem dritten Planeten gleich in Scharen auf Sie warten und nicht nur clever agieren, sondern auch

Xenomes

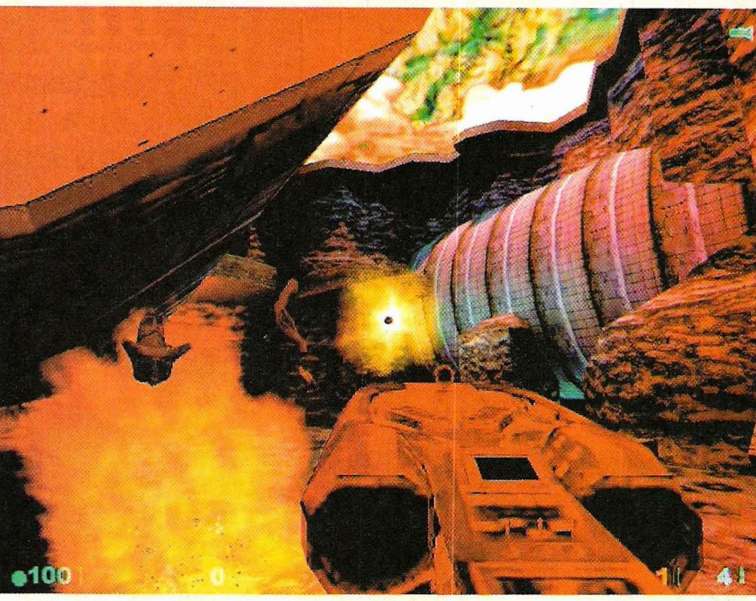
Diese Art der Xenomes greifen Sie oft gleich in Scharen an. Zum Glück sind sie einfach zu besiegen. Achtung: Besonders viele dieser Kreaturen deuten auf eine Monstermama in der Nähe hin.

Wir machen den Weg frei!

Mit diplomatischen Mitteln können Sie in Gunman keinen Blumentopf gewinnen. Mit den aufwendigen Schießeisen dagegen schon.

Bei den Waffen haben sich die Entwickler besonders große Mühe gegeben, auch wenn bis zu 1.000 verschiedene Konfigurationsmodi nach unnötig viel Mikromanagement klingen. Dem ist aber nicht unbedingt so. Die genannte Menge an Einstellungen ist ohnehin nur bei der Strahlenwaffe (Beamgun) möglich, bei der die drei verstellbaren Parameter beispielsweise die Reichweite und die Durchschlagskraft bestimmen.

Besonders gut ist die Idee und Umsetzung der Chem-Gun (Bild rechts), die Geschosse basierend auf dem eingestellten PH-Wert von sich gibt. Besonders gegen organische Gegner wirkt die Waffe im Säuremodus Wunder, denn dass ein Schluck Salzsäure irgendwie mehr schadet als Mineralwasser, ist allgemein bekannt. Die drei Grundsubstanzen (sauer, neutral, basisch) lassen sich auch noch kombinieren. Eine Mischung von Säure und Wasser bewirkt, dass die Geschosse an Wänden kleben bleiben und kurze Zeit später explodieren. Fügen Sie auch noch einen Schuss basische Substanz hinzu, spuckt die Waffe abprallende, beim Einschlag detonierende Kugeln, mit denen Sie beispielsweise - geschicktes Zielen vorausgesetzt - um die Ecke schießen können.



FEUER FREI Der Raketenwerfer im „Normalbetrieb". 35 weitere Modi sorgen dafür, dass Sie in jeder Situation die passende Schussvariante haben.



LASER IM ANSCHLAG Bei derartig vielen Lichteffekten sieht man teilweise die Feinde gar nicht mehr. Die Meldung unter „WARNING" zeigt, dass die Waffe bald überhitzt ist.



GUTE AUSSICHT Alles Gute kommt von oben? Hier stimmt diese Binsenweisheit auf gar keinen Fall, denn ...



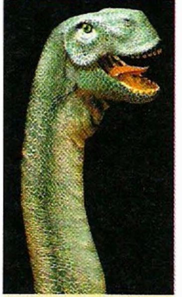
SCHLECHTE AUSSICHT ... als Zuschauer standen wir in diesem Fall zu nah am Einschlagort und werden gleich das Zeitliche segnen.

ein ähnliches Waffenarsenal parat haben. Ob nun mit Granaten, Maschinengewehr oder gelegte Minen, mit diesen Truppen ist nicht gut Kirschen essen.

Die große Auswahl an Waffen wird Actionfans ein breites Grinsen auf das Gesicht zaubern, denn Rewolf Software baute insgesamt acht Grundtypen ein, für die es jeweils noch unzählige Modifikationen gibt. Bei der guten alten Schrotflinte können Sie schrittweise den Streuwinkel verändern, während die Geschosse der originellen ChemGun aus Kombinationen von Säure, Laugen und Wasser verschiedene Wirkungen erzielen. Selbst der Raketenwerfer besitzt 36 Anpassungsmöglichkeiten, darunter beispielsweise einen Doppelabschuss und zielsuchende Raketen. Dass ein Gewehr über einen nützlichen Sniper-Modus verfügt, ist angesichts der vielen *Counter-Strike*-Spieler schon Ehrensache (mehr zu den Waffen lesen Sie im Kasten: „Wir machen den Weg frei!"). Auch wenn das Waffenrepertoire noch so beeindruckend ist: Wilde Ballerorgien werden Sie nur in den seltensten Fällen feiern, da zum einen die Munition knapp ist und zum anderen die Feuerwaffen

Die große Auswahl an Waffen wird Actionfans ein breites Grinsen auf das Gesicht zaubern.

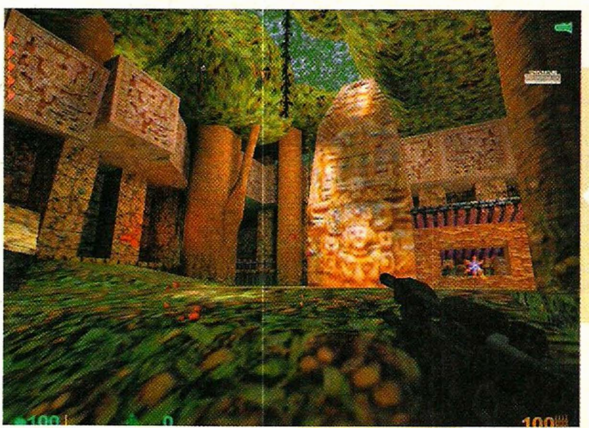
Riesendino



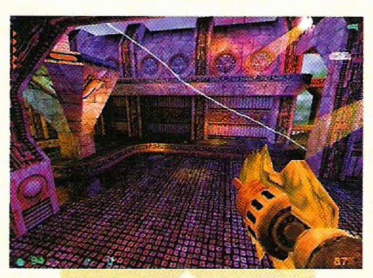
Der Riesendino ist schon fast eine Art Markenzeichen von Gunman. Wenn Sie ihn sehen, gilt: Vorsicht, bissig!

Reise in eine andere Welt

Vier abwechslungsreiche Welten bestimmen das Bild in Gunman. Kosmische Katastrophen wirken sich auf die verschiedenen Umgebungen aus, die daraufhin im Laufe des Spiel merkliche Änderungen durchlaufen.



Auf dem ersten unbekannten Planeten dominiert Dschungelvegetation, gespickt mit Gebäuden einer vergangenen Zivilisation, die an die Maya erinnern. In vielen Bauwerken gibt es zudem hinterhältige Fallen.



Moderne Bauwerke, umgeben von einer düsteren Atmosphäre, machen den zweiten Planeten namens Ferrin aus. Das Innere der Bauwerke mutet sehr zukunftsträchtig an, mit der Zeit verwandeln sich die Gebäude mehr und mehr in Ruinen.

Der Wüstenplanet entpuppt sich als Versteck von Outlaws, die in Häusern und Forts im Westernstil hausen. Die Canyons erinnern sofort an bekannte Landschaftsbilder amerikanischer Nationalparks.



Tja, wie sieht es wohl unter der Oberfläche aus? Zu viel wollen wir noch nicht verraten, um Ihnen die Spannung nicht zu nehmen. Nur so viel: Sie müssen einige Passagen zweimal durchqueren, wobei sie jedes Mal anders aussehen.



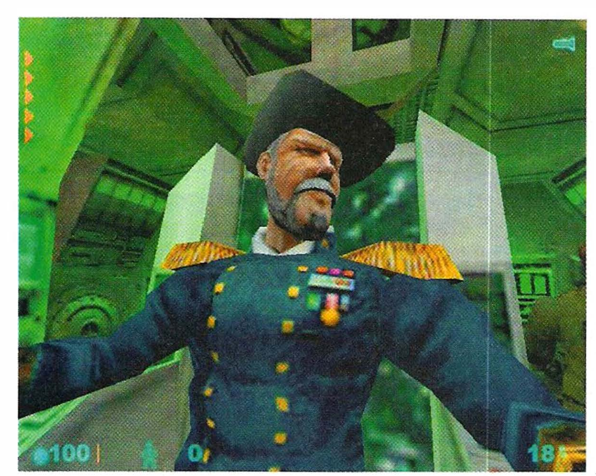
Für Abwechslung sorgen auch zahlreiche Rätsel, die zum Teil ziemlich knifflig, aber nie unfair sind.



AUFBRUCHSSTIMMUNG Die Story wird zwischen den einzelnen Kapiteln mit Videosequenzen vorangetrieben. Hier brechen wir gerade vom zweiten Planeten auf, der inzwischen schon fast vollständig zerstört ist.

schnell überhitzen und eine entsprechende Pause brauchen. Einige Gegner, zum Beispiel Raumschiffe, lachen sich trotz Ihres imposanten Waffenarsenals schief, da sie einfach unzerstörbar sind. In solchen Situationen gilt es vielmehr, den Geschossen auszuweichen und möglichst unbeschadet einen Weg zum Weiterkommen zu finden.

Für Abwechslung sorgen auch zahlreiche Rätsel, die zum Teil ziemlich knifflig, aber nie unfair sind, da Sie in der näheren Umgebung immer Hinweise auf die Lösung finden. Beispielsweise gilt es, ein Kraftfeld zu deaktivieren, für das es aber keinen Schalter gibt. Stattdessen entdecken Sie in der Nähe ein Schild, auf dem vor zu hohem Stromverbrauch gewarnt wird, da das System per Batteriebetrieb läuft. Also belasten Sie einen ande-



IMMER IM BLICKFELD Dieser hoch dekorierte Bursche ist der Hauptbösewicht, der mit Ihnen eine Rechnung zu begleichen hat.



RUNDE SACHE Mit sehenswerten Außenwelten und architektonischen Feinheiten wie diesen Rundungen erstaunten die Gunman-Programmierer selbst gestandene Entwickler.

Einen der Höhepunkte von Gunman stellt zweifellos die Fahrt in einem Panzer dar, mit dem Sie sich durch mehrere Levels kämpfen müssen.

ren Verbraucher so lange, bis das Kraftfeld zusammenbricht. Einen der Höhepunkte von *Gunman* stellt zweifellos die Fahrt in einem Panzer dar (eine Idee, die von Valve anfangs für unmöglich gehalten wurde), mit dem Sie sich durch mehrere Levels kämpfen müssen. Mit den durchschlagskräftigen Geschossen des Stahlvehikels hat der Gunman nicht nur mit Gegnern leichtes Spiel, die von so viel geballter Power sprichwörtlich überrollt werden. Auch Häuser lösen sich effektvoll in ihre Einzelteile auf. Da der Stahlkoloss für einige Widersacher aber zu schwerfällig ist, können Sie ihn jederzeit abstellen, verlassen und später weiterfahren. Das empfiehlt sich beispielsweise, wenn Sie mit dem Panzer auf einen gegnerischen Hubschrauber (*Rambo 3* lässt grüßen) treffen. Es wird also jede Menge geboten – und die gute Nachricht: Das Spiel befindet sich schon im Beta-Stadium. Zurzeit überarbeiten die Entwickler noch das grafische Interface, um dann mit dem endgültigen Ausbalancieren zu beginnen. Rechtzeitig in die Verkaufsversion schafft es nun doch der Mehrspielermodus, der zunächst nur klassisches Death-Match enthält. Per Patch sollen nach der Veröffentlichung weitere Modi folgen, unter anderem eine Spezialversion von Capture the Flag.

Georg Valtin



WESPENNEST In diesem Raum warten gleich mehrere Gegner, die in bester John-Woo-Manier mit zwei Pistolen angreifen und außerdem mit ihrer Vermummung gegen bestehende Gesetze verstoßen. Aber keine Angst, der Gunman kümmert sich um diese Aufrührer.

Rustbot

Der zweite Planet wird von einem Hochleistungscomputer kontrolliert, der verschiedene Roboter wie diesen in den Kampf schickt. Da diese fast alle mit wirkungsvollen Strahlenwaffen ausgerüstet sind, ist besondere Vorsicht angesagt.

Caddy, hol schon mal den Wagen!

Schwere Zeiten für die Konkurrenz: Links 2001 wird die Messlatte ein weiteres Stück nach oben legen.

■ ENTWICKLER **Access** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

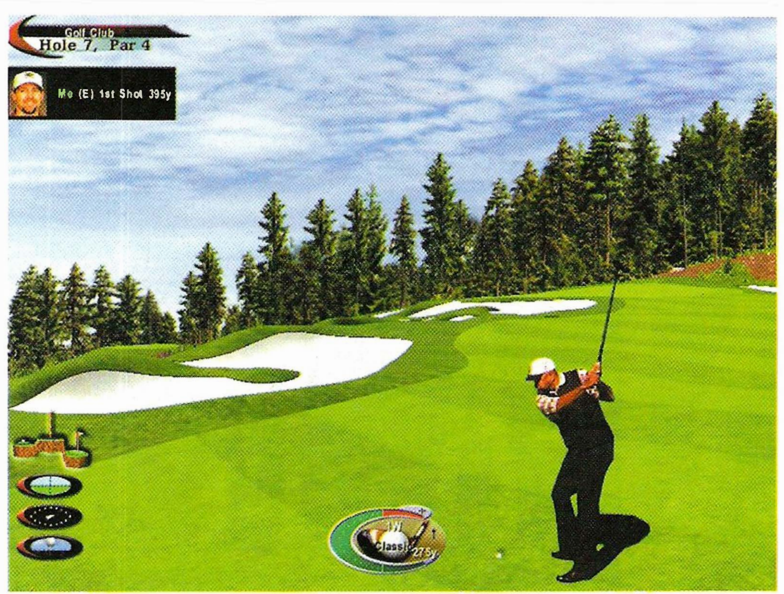
QUICKIE

Wie haben die Entwickler nur diese realistische Grafik hinbekommen?
Das Bildmaterial für die Hintergründe wurde echten Landschaftsfotos entnommen.

Braucht so eine Grafikengine nicht enorme Rechenleistung?
Ja, daher werden die optischen Möglichkeiten nicht voll ausgereizt. Das soll erst in den nächsten Jahren geschehen, wenn die entsprechende Hardware verfügbar ist.

Eine perfekte, realistische Golfsimulation hatten sich die Entwickler der *Links*-Serie schon immer auf die Fahnen geschrieben. Mit der neuen Grafikengine kommt Microsoft diesem Ideal jetzt verdächtig nahe und verpasst dem Klassenprimus die größte Generalüberholung der vergangenen zehn Jahre.

Auch wenn die Screenshots wie Fotos wirken: es handelt sich dabei tatsächlich um die Spielgrafik. Mit optischen Feinheiten wie vorbeifliegenden Vögeln, Schmetterlingen oder Blättern, die sich im Wind bewegen, hauchten die Entwickler den bis dato statischen Golfplätzen endlich Leben ein. Ebenfalls natürlich wirken die butterweichen Bewegungsabläufe der Spieler. Diese werden als hochwertige, vorgefilmte Sequenzen eingespielt, ohne dabei unscharf zu werden; die nagelneue Grafikengine macht es



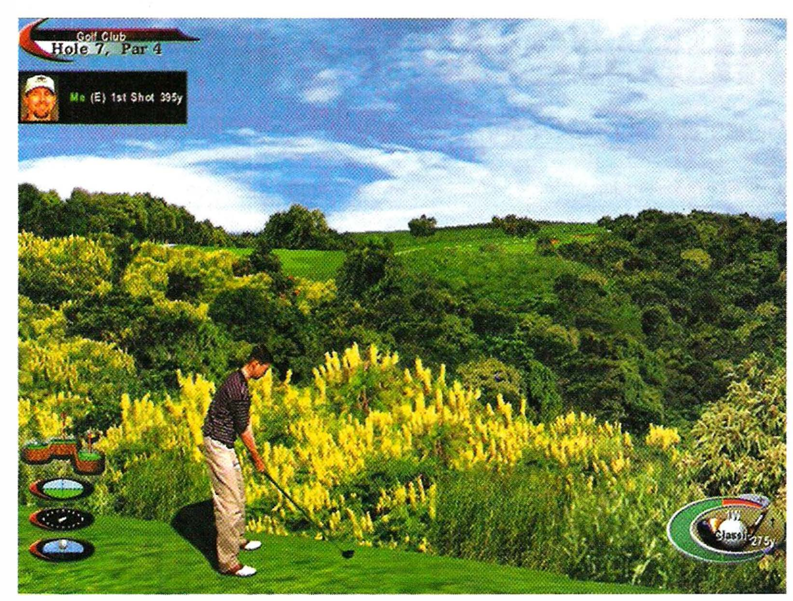
REALISMUS PUR Die Schwünge der Spieler wurden als vorgerenderte Filme eingebaut. Die finalen Texturen für Sand und Wiese werden natürlich noch integriert.

■ ÜBERWÄLTIGENDE LANDSCHAFTEN Der Fantasykurs im Canyon deutet die Fähigkeiten der Grafikengine nur an. Mit mehr Rechenpower sind noch eindrucksvollere Szenarien möglich.

möglich. Um die Fähigkeiten dieser Technologie zu demonstrieren, entwickelte Microsoft extra einen Fantasykurs, der in einem riesigen Canyon liegt. Die fünf anderen Plätze wurden bestehenden Anlagen unter Verwendung des Global Positioning System haargenau nachempfunden und bieten sowohl vor einem Bergpanorama (Chateau Whistler in Canada) als auch am Meer (Prince Course auf Hawaii) virtuelles Golfvergnügen. Traditionell glänzt *Links 2001* mit einer wahren Flut an Spielmodi, Einstellungsmöglichkeiten und Statistiken. Das freut die Profis, soll Einsteiger aber nicht abschrecken. Dafür sorgt neben diversen Erleichterungen (beispielsweise abschaltbarer Wind) die Steuerung, die sowohl in der Schwung- als auch den Klickvarianten sehr präzise ausfällt. Die Flugkurven und die Ballphysik wurden – kaum zu glauben – noch weiter verfeinert, besonders beim Putten ist mehr Präzision denn je gefragt. Microsoft folgt darüber hinaus dem lang gehegten Wunsch vieler *Links*-Fans und packt einen Editor zum Erstellen eigener Kurse mit auf den Silberling. Dabei handelt es sich mit dem *Arnold Palmer Course Architect* um das gleiche Tool, das die Entwickler zur Gestaltung der Plätze verwenden. Neben den üblichen Mehrspielermodi wird *Links 2001* von Microsofts Gaming Zone unterstützt, wo sogar Turniere mit Preisgeld ausgetragen werden. Neu dabei ist, dass alle Mitspieler gleichzeitig agieren und nicht mehr auf die Schläge der Konkurrenz warten müssen. Leider ist die Teilnahme Nordamerikanern vorbehalten, ehe nächstes Jahr auch Golffreunde aus Deutschland um die virtuelle Trophäe wetteifern können.

Georg Valtin

Die butterweichen Bewegungsabläufe werden als Videosequenzen eingespielt und sind verblüffend scharf.



ORIENTIERUNGSLOS Aufgrund starker Vegetation ist auf einigen Bahnen kein direkter Blick auf das Grün möglich. Da hilft nur ein genaues Studium des Platzes.

Ausweitung der Kampfzone

Genau ein Jahr nach Earth 2150 erleben Sie den weltumspannenden Konflikt an einem anderen Schauplatz.

■ ENTWICKLER **TopWare Interactive** ■ ANBIETER **TopWare Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Warum heißt der Nachfolger nicht Earth 2160?
The Moon Project ist nicht der offizielle Nachfolger, sondern ein Add-On, das eigenständig spielbar ist. Hintergrundstory, Kriegsparteien und Zeitrahmen sind identisch mit dem von *Earth 2150*, die drei Kampagnen sind neu.

Was ist als Nächstes geplant?
Im Jahre 2001 soll das Echtzeitstrategiespiel *World War 3* veröffentlicht werden, das deutlich lebensechter aussieht als *Earth 2150*.

Wird es ein Earth 3 geben?
Ja, TopWare hat einen offiziellen Nachfolger angekündigt.

***Earth 2150* bot das, was Westwood mit *C&C 3* versprochen, jedoch nicht gehalten hatte: Ein nahezu perfektes Spiel. *The Moon Project* gerät zu einer Neuauflage des grandiosen Echtzeitstrategietitels – diesmal scheppert's auf dem Erdtrabanten.**

Die Eurasische Dynastie, der Machtblock der Lunar Corporation und die Streitkräfte der UCS kloppen sich auf der todgeweihten Erde um die letzten Rohstoffe. Gleichzeitig führt die Lunar Corporation auf dem Mond ein Geheimprojekt unter dem Namen „Project Sunlight" durch. Was mag dahinter stecken? Die UCS-Militärs rüsten eine Raumflotte aus und düsen zum benachbarten Himmelsgestirn, um den Kontrahenten auf die Finger zu schauen. In drei Kampagnen bekriegen sich die Parteien auf der Oberfläche des Mondes. Neben den bereits bekannten Einheiten werden eine Reihe weiterer Fahrzeuge zum Einsatz kommen, darunter eine Art Mammutpanzer, dem selbst Bomben nur leichten Schaden zufügen können. Die Missionen werden äußerst abwechslungsreich gestaltet. Während eines Einsatzes verfügen Sie zu Beginn über keinerlei Angriffswaffen, sondern lenken einen Aufklärungsflieger. Mit diesem Fluggerät können Sie gegnerische Panzer vom Boden klauben und auf andere Einheiten oder Gebäude fallen lassen. In einer anderen Mission müssen Sie in einer zuvor festgesetzten Zeit nacheinander bestimmte Stützpunkte aufsuchen, bevor ein Meteoritenregen auf die Mondoberfläche niederprasselt und alle ungesicherten Gebäude vernichtet.



BEI TAG UND NACHT Sie hauen rund um die Uhr auf die Pauke. Die Karten unterscheiden sich kaum von denen in Earth 2150 – der Mond ist genauso öd wie die postapokalyptische Erde.

Die herausragende Grafik von *Earth 2150* wird nicht verändert: Die Explosionen sind eindrucksvoll, sämtliche Einheiten und Gebäude detailliert gestaltet – und die weiterhin wenig belebten Landschaften des Vorgängers erscheinen auf dem Mond wirklichkeitsnäher als auf der Erde. Einige der neuen Einheiten verfügen über Elektroschocker, mit deren Hilfe feindlichen Vehikeln Stromstöße verpasst werden. *Earth 2150*-Fans dürfen sich auf einen Karteneditor freuen, der es erlaubt, auf einfache Weise Landschaften und Objekte zu erstellen. Mit einem Programm, das die Skriptsprache EarthC nutzt, können Sie das Verhalten der Einheiten bestimmen und so eigene Missionen oder gar Kampagnen entwickeln.

Peter Kusenberg



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Meteoriten prasseln auf eine Basis der Eurasischen Dynastie und beschädigen die Einheiten, die sich nicht rechtzeitig vom Acker machen können. Naturkatastrophen sorgen für zusätzlichen Thrill.



NICHT WASSERSCHEU Neue Einheiten kämpfen zu Land, zu Wasser und in der Luft.

Hammerwerfen mal anders

Walhalla calling: Ein junger Wikinger kämpft im Actionreißer Rune um Freiheit, Ehr' und Götterspeise.

■ ENTWICKLER **Humanhead** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Waren die Wikinger tatsächlich blindwütige Brandschatzer?
Nein, in (durchaus vorkommenden) Friedenszeiten waren sie sogar ausnehmend fähige Bauern und Fischer. Was nicht heißt, dass sie im Krieg zimperlich zur Sache gegangen sind.

Die nordische Thematik wird für Spiele nicht oft gewählt, oder?
Der Eindruck täuscht: Schon vor langer Zeit kam das 2D-Prügelspiel *Golden Axe* heraus, in *Lost Vikings* mussten dann *Lemmings*-artige Denkaufgaben gelöst werden. Schnell in Vergessenheit geriet das Strategiespiel *Saga*, während *Cultures* aktuell für Furore sorgt. Und zuletzt: Ab 2001 werden die wuselnden *Wiggles* die Walhalla gekonnt parodieren.



■ AUGE IN AUGE Wie zwei Kampfhähne umkreisen sich Held und Schneemonster – sobald einer vorstößt, zuckt der andere zurück. Die spiegelnde Eisfläche steuert die passende Stimmung zur Duellszene bei.

Die Wikingerkultur steht in voller Blüte: Vollbart, Met und aufgesetzte Hörner haben den Erdball erobert. Im Grunde könnten sich die Nordmänner gemütlich auf ihren Elchfellen langmachen und durchgehend saufen. Doch plötzlich preschen zahnreiche Monsterhorden über den Schnee, die irgendwie niemand je zuvor gesehen hat ...



TREIBJAGD Wenn sich zwei Normannen prügeln wollen, kommt sogar Ragnar ins Schwitzen. Nur schnelle Reflexe können ihn dann retten.

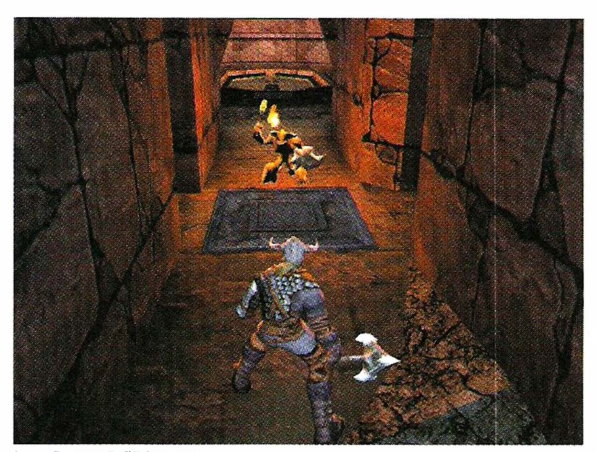
Hauptdarsteller in *Rune* ist Ragnar, ein Heißsporn mit massivem Knochenbau, allerdings noch feucht unter den eisernen Ohrenschützern. Zum respektierten Wikingerstatus fehlt ihm eine letzte richtig markante Heldentat – weshalb ihm der Auftritt der unbekannten Kreaturen gut in den Kram passt. Im jugendlichen Leichtsinn packt er seine Axt und randaliert durch die umliegenden Wälder, um die Herkunft des unfreundlichen Getiers vor dem Abendbrot schnell zu ergründen. Erwartungsgemäß kommt es anders: Bevor Ragnar Lorbeeren einheimsen kann, verschlägt es ihn weitab in bitterkalte Bergregionen, streng bewachte Burgen, die Unterwelt und zuletzt ins sagenumwobene Walhalla selbst.

Einwandfrei lässt sich *Rune* mit *Drakan* oder *Heavy Metal F.A.K.K. 2* vergleichen. Aus der dritten Person blickend treiben Sie Ihre Figur durch große, verzweigte Höhlensysteme sowie relativ überschaubare Außenareale. Befehle erteilen Sie per Maus und Tastatur: Ragnar überspringt Klüfte, an Vorsprüngen klettert er hinauf; verringert sich die Deckenhöhe, geht er in die Knie. Schon an genereller Sportlichkeit mangelt es ihm also nicht, imposant ist aber vor allem sein Talent fürs Kämpfen. Wenn der Riese Zentneräxte, -schwerter und -hämmer wie Federn durch die Luft wirbelt, will einem beim besten Willen nicht mehr einleuchten, warum Kinder den naserubbelnden Wickie-Waschlappen jemals cool fanden. Ragnars Auseinandersetzungen mit Kobolden, gigantischen Schneewesen, Wikingerkollegen, Zombies, Skeletten oder Zwergmutanten erreichen an Rasanz und Schwierigkeit problemlos Egoshooter-Niveau. Wer nicht ständig mit Ausfallschritten und großen Sätzen rückwärts in Bewegung bleibt, wird verfrüht gebeten, seinen Helm beim Walhallapförtner abzugeben. Als letzter Ausweg bleibt Ihnen immer ein Runenzauber, der kurz zusätzliche Kräfte freisetzt.

Gewaltbereitschaft reicht zum Überstehen der Nordlandsaga in-



HIGHLANDER Skelette stehen auf, bis ihr Haupt vom Hals fällt. Die Trefferchancen steigen, wenn Sie aus dem Sprung heraus zuschlagen.



IN DIE FALLE GETAPPT! In wenigen Sekunden wird dieser Geselle an der Decke kleben – zu seinem Unglück allerdings nicht vor Wut.

dessen nicht aus. Oft sind höher gelegene Ebenen nur mit Tricks zu erreichen – indem Sie Ragnar ein paar Deckenstützen zertrümmern lassen, so dass Sie den entstandenen Haufen als Trittbrett benutzen können, zum Beispiel. In anderen Fällen müssen Sie Schaltersysteme und Fallenarrangements durchschauen, damit Ihr Bartträger halbwegs unverletzt weiterkommt. Wer sich geschickt anstellt, kann die tödlichen Konstruktionen im Gegenzug sogar für die eigenen Zwecke einsetzen: Man locke einen dümmlichen Feind näher, springe dann über eine Bodenplatte hinweg und warte in aller Seelenruhe. Gemein? Ja, aber wirkungsvoll.

Dass *Rune* auch grafisch eine tolle Vorstellung gibt, mag zunächst verwundern, weil ihm die alte Unreal-Engine als Grundlage dient. Die Programmierer bei Humanhead haben an dem Ding jedoch versiert herumgedoktert: Animationen wie Texturen machen einen großartigen Eindruck – nur runde Oberflächen bleiben auf unserem Wunschzettel ohne Haken. Actionfans und Freunde altmodischer Waffen dürfen sich auf die Veröffentlichung im Herbst gleichermaßen freuen.

Die Unreal-Engine aufgebohrt: Obwohl runde Oberflächen fehlen, steht Rune grafisch hinter keinem Mitbewerber merklich zurück.

Daniel Ch. Kreiss

Wo der Don persönlich kocht

Mit Mafiamethoden und Gourmetgaumen bauen Sie in Pizza Connection 2 ein ertragreiches Teigfladenimperium auf.

■ ENTWICKLER **Software 2000** ■ ANBIETER **Software 2000** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Gibt es einen Handlungsfaden?
Nein, dafür zehn Kampagnen, die in jeweils anderen Städten ablaufen. Durch die verschiedenen Bevölkerungsschichten und Konkurrenten wird in jeder eine andere Strategie gefragt sein. Immer neu generierte Einzelmissionen beschäftigen einen danach.

Gibt es die offizielle Pizza zum Spiel?
Sozusagen - die Entwickler haben mit Tiefkühlspezialist Alberto (der mit dem bizarren dreirädrigen Auto) einen Sponsoringvertrag abgeschlossen.



DIE REIFEPRÜFUNG Optisch wie spielerisch wirkt Pizza Connection 2 erwachsener als die Vorgänger: Trotzdem bleibt Spaß das oberste Prinzip – vor allem im Branchenzweig Verbrechen.

Papa Pizzabäcker steht in der Küche und knetet Frisbees aus Teigpampe, bis die Unterarme zittern. Schlangenhaut, Pökelfisch, Käse drüber. Hm, das schmeckt. Längst wäre er Millionär – würde ihm nicht dauernd das Restaurant unterm Hosenboden weggesprengt.

Das Erfinden von abgefahrenen Pizzarezepten bringt eine Extraportion Spaß. Testgruppen sagen dann, wie die Kreation ankommen wird.

Der Aufbau einer Gastrokette ist schwierig, angefangen bei der Einrichtung der Futterstätten: Kinder mögen es knallig, Yuppies chic, Senioren haben's gerne rustikal. Die einen wollen günstiges Essen, die anderen delikat-teures. Manchen kann die Speisekarte gar nicht exotisch genug ausfallen, andere weigern sich zu spachteln, was sie nicht kennen. Im Wunschkonzert der Kunden die geldreiche Mitte zu finden, ist die Managementkunst, an der Sie sich in *Pizza Connection 2* versuchen müssen.

Sie beginnen mit einem kleinen Imbiss, analysieren die Zielgruppe im Viertel und stellen passendes Personal ein. Ständig im Kopf: Was kostet's, was bringt's? Zum Beispiel wird sich ein Koch mit Sternen auf dem Kittel in Bahnhofsnähe nie ganz rechnen. Beim Ausweiten des Betriebes auf andere Gegenden steht dann die Wahl der Mittel an: Entweder Sie bleiben gesetzestreu oder Sie suchen in verbrecherischen Machenschaften den schnellen Erfolg. In Fall Eins stellen Sie sich gut mit der Polizei, konzentrieren sich auf die Kreation zuweilen schräger Pizzarezepte, bezahlen Werbekampagnen, optimieren das Preis-Leistungsverhältnis in Ihren Läden und gewinnen durch Backwettbewerbe Renommee. Wenn Sie lieber als halbseidener Pizza-Pate in die Annalen eingehen wollen, können Sie über den üblichen Italo-Arbeitstrott hinaus Pöbeltrupps auf die Konkurrenz hetzen, Ratten in fremde Küchen schmeißen, Stinkbombenangriffe starten oder gleich Dynamit detonieren lassen.

Was der Vorgänger noch nicht hatte, ist ein U-Bahnsystem, das die Kundentypen mehrerer Ortsteile mischt. Und wer seinen Mitbewerbern die Tomatensoße besonders rasch abgraben will, kann inzwischen per Lieferservice in deren Territorien vorstoßen. Wie erwachsen die Simulation geworden ist, lässt sich auch am realistischen Zeichenstil der Grafiken ablesen: Bonbonfarben und Comicaufmachung sind passé. Fade Zahlensalate und Statistiksuppen bleiben aber ebenso draußen – Tutorien und aufblinkende Hinweise stellen sicher, dass sich auch Anfänger gleich zurechtfinden. Und was die einzelnen Kunden wollen, können Sie an Symbolen über den Köpfen ablesen. Intuitiver geht es nicht.

Daniel Ch. Kreiss



SKURRILES ALLERLEI Insekten und seltenes Meeresgetier machen jede Speisekarte zum Erlebnis. Klein gehackt erkennt's auch keiner.



ZEICHENSPRACHE Symbole über den Köpfen der Wuselkunden geben Auskunft über ihr wertes Befinden. Auf die gleiche Weise werden arbeitslose Küchenhilfen auf der Straße markiert.

Auferstanden aus Ruinen

Erkunden Sie als wagemutiger Held eine Welt voller Fabelwesen, kniffliger Rätsel und wilder Kämpfe!

■ ENTWICKLER **Larian Studios** ■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Was hat *Divinity* mit *LMK* zu tun?
Divinity nutzt eigene Rollenspielregeln und eine neu entwickelte Spielwelt. Die meisten Teammitglieder unter Leitung von Swen Vincke haben bereits an *LMK* mitgearbeitet, viele Ideen des eingestellten Projekts sind in *Divinity* zu finden.

Was verbirgt sich hinter dem ominösen Kürzel *LMK*?
Die Larian Studios waren ab 1996 mit der Produktion von *The Lady, the Mage and the Knight* (= *LMK*) beschäftigt. Das Rollenspiel benutzte das Regelwerk von *Das Schwarze Auge*. Ein Streit mit der Vertriebsfirma Attic beendete das ambitionierte Projekt.

Welche Bedeutung hat der Name des Spiels?
Beim heiligen Diablo mussten wir schwören, das Geheimnis um den Spieltitel zu bewahren, bis *Divinity* fertig gestellt ist, da anderenfalls zu viel über den Ausgang der Story verraten werden würde.

Das Projekt *LMK* endete in einem Fiasko. Die federführenden Entwickler stürzten sich nach mehrmonatiger Besinnungspause in ein neues Abenteuer: Seit anderthalb Jahren basteln sie an einem Titel, der Rollenspieler durch packende Kämpfe à la *Diablo 2* und eine mitreißende Story im Stil von *Baldur's Gate* begeistern soll.

Während unseres Besuchs in den düsteren Dungeons der Larian Studios in Gent macht uns Firmenchef Swen Vincke mit rund einem Dutzend junger Fans des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* bekannt. Sie sind aus allen Teilen Deutschlands in die belgische Universitätsstadt gereist, um die Entwicklung von *Divinity* live zu verfolgen. „Ich finde die Story toll und mag die Art, wie ich jeden Gegenstand in die Hand nehmen und irgendwas damit machen kann", sagt ein begeisterter Student aus Mannheim. Die Hintergrundgeschichte entwickelt sich im Spielverlauf entsprechend der Verhaltensweise des Helden gegenüber seiner Umwelt. Zu Beginn definieren Sie einen Charakter, indem Sie eine der vier Klassen auswählen und einen von drei Lebenswegen einschlagen. Sie können als Krieger, Zauberer oder Überlebender in den Kampf ziehen und Ihre magischen Fähigkeiten auf einem bestimmten Gebiet erweitern, was Geld oder Mana kostet.

Sie erwachen nach einer mehrminütigen Eingangssequenz im Haus eines Zwergs, der Sie mit der Beschaffenheit seines Wohnorts vertraut macht. Gehen Sie gleich los und schlachten die Schweine des



ABGEKUPFERT Wie in Diablo 2 können Sie ein Dimensionstor als Abkürzung benutzen.

Hausherrn, wird er sauer und bewirft Sie mit Feuerbällen. Und verhalten Sie sich später ungebührlich gegenüber harmlosen Zivilisten, dann werden die Leidtragenden darüber tratschen und damit Ihren guten Ruf vernichten; möglicherweise wird niemand mehr mit Ihnen tauschen, was das Fortkommen erheblich er-

■ **FEUER UND FLAMME** Hunderte von Fabelwesen tummeln sich in der Welt von Divinity, darunter Drachen von der Größe eines Tanklastzugs.

schwert. Fügen Sie sich hingegen in die Rolle des Retters einer bedrohten Welt, dann finden sich stets hilfreiche Geister, um Ihnen im Kampf beizustehen.

Sie erhalten stets neue Aufträge von Ihrem Lehrmeister, einem mächtigen Zauberer, und werden von anderen Menschen um Gefälligkeiten gebeten. Sie bereisen eine Sumpfwelt, ein Waldreich und eine mehrere tausend Bildschirme ausfüllende Wüstenregion, wo Ihnen vielerlei Gegner begegnen. Neben menschlichen Widersachern dringen Zwerge, Trolle, Elfen und Orks auf Sie ein; diese Kreaturen verhalten sich unterschiedlich clever, die Zombies auf einem Friedhof werden durch ihre Dämlichkeit nicht gefährlich, wohl aber dadurch, dass sie in Dutzenden

Die Fantasy-Welt von Divinity bietet zahlreiche Handlungsmöglichkeiten. Das Spielprinzip wird ähnlich einsteigerfreundlich gestaltet wie in Diablo 2.



PLAGEGEIST Gegen Viecher dieser Größenordnung helfen mächtige Zaubersprüche, die Sie im späteren Spielverlauf erlernen können; einige Sprüche erhalten Sie gegen Geld beim Krämer.

MORK DER ORK Das Feldlager einer Menschentruppe wird von einer Horde axtschwingender Orks angegriffen.

auf den Helden zutorkeln. In der Fantasy-Welt begegnen Ihnen Gegner und Hunderte von neutralen Figuren; Tausende von verschiedenen Objekten lassen sich in Häusern oder im Freien finden und beliebig gebrauchen. Finden Sie eine Vase, können Sie diese mitnehmen und verhökern, zerstören oder an einen anderen Ort stellen. Gewöhnliche Hebelrätsel sind selten, typisch sind Rätsel, bei denen Sie etwa mehrere Teile eines magischen Gegenstands zusammentragen müssen, um den Zugang zu einem Kerker freizulegen.

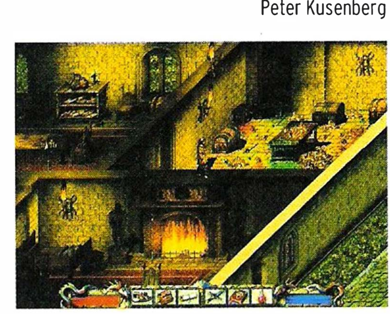
Die Kämpfe finden in Echtzeit statt und gewinnen durch die natürlich wirkenden Bewegungen der Figuren an Lebendigkeit. Nimmt der Held eine Hellebarde in die Hand, dann können Sie dies auf dem Bildschirm sehen. Jedes Kleidungsstück, das er anzieht, wird auf seinem Leib sichtbar. Drücken Sie während eines Schlagabtauschs die Pausentaste, dann dürfen Sie Ihren Helden in aller Ruhe mit neuen Waffen oder Heil- und Zaubertränken aus dem Inventar ausstatten. Die Menüs sind zweckmäßig und schlicht gestaltet; hier ist eine Überarbeitung nötig, damit *Divinity* in dieser Hinsicht mit Titeln wie *Dungeon Siege* konkurrieren kann. Die Objekte und Figuren sind zweidimensional, Lichteffekte werden via Direct3D und Glide, möglicherweise gar über OpenGL unterstützt.

Bislang hat sich Swen Vincke noch nicht für eine Vertriebsfirma entschieden, Verhandlungsgespräche werden mit mehreren europäischen Unternehmen geführt. Der Vertrieb wird bestimmen, ob er weiterhin Zeit und Geld in die Entwicklung eines Mehrspielermodus investiert oder ob *Divinity* in den kommenden Monaten veröffentlicht wird.

Peter Kusenberg



SPIELSPASS STATT TECHNIK Lichteffekte werden via Direct3D und Glide unterstützt. Tausende von Objekten und Hunderte diverse Figuren lassen die zweidimensionale Umgebungsgrafik besonders lebendig wirken.



GOLDHAMSTER Der Held hat eine Schatzkammer entdeckt und füllt seine Taschen.



■ **DAS GEHT INS AUGE**
Allein gegen einen Betrachter anzutreten, ist selbst mit einem Flammenschwert nicht zu empfehlen. In Baldur´s Gate 2 erwarten Sie aber noch weitaus üblere Monster.

Rückkehr zur Schwertküste

Burgherr spielen und Dreiecksbeziehungen managen: Baldur's Gate 2 setzt neue Maßstäbe in Sachen Komplexität.

■ ENTWICKLER **BioWare** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ ERSTER EINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Gibt es etwa noch mehr als die rekordverdächtigen fünf CDs bei *Baldur's Gate*?
Vermutlich werden es vier CDs. Da inzwischen die Festplattenkapazitäten wesentlich größer sind, sollte eine Vollinstallation aber auf vielen Systemen möglich sein.

Können die Charaktere jetzt in jeder Hand eine Waffe führen?
Ja, soweit es den Regeln entspricht! Waldläufer können zum Beispiel zwei Schwerter gleichzeitig führen.

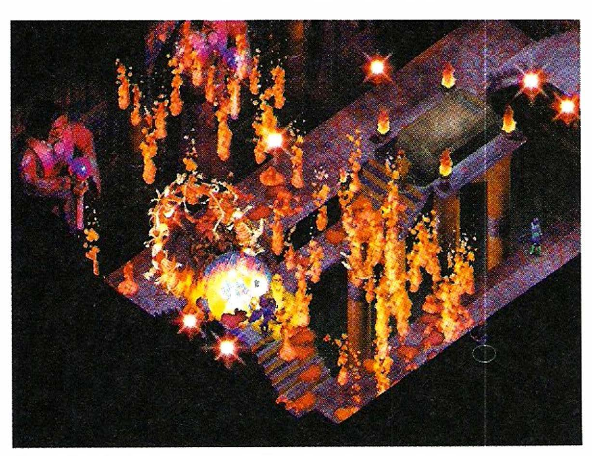
Gibt es wieder einen Mehrspielermodus?
Ja, bis zu sechs Spieler können die Abenteuer im LAN oder über Internet gemeinsam bestehen.

Nachdem das hoch gelobte *Baldur's Gate* das fast schon tot geglaubte Genre der klassischen Rollenspiele wieder belebte, war ein zweiter Teil schnell beschlossene Sache. Mit konsequenten Verbesserungen und dem Ausbau alter Stärken kündigt sich ein Meisterwerk an.

Schon allein die Fakten lassen Rollenspieler spontane Freudentänze aufführen: 200-250 Spielstunden (ca. 60, wenn Sie „nur" die Hauptstory lösen), über 300 Zaubersprüche, 130 Monsterarten, elf Charakterklassen mit mehr als 30 Spezialisierungen, sieben Rassen, Auflösung bis zu 1.024x768 Bildpunkte und 3D-Unterstützung. Dass aber gerade ein geniales Rollenspiel mehr ausmacht als eine lange Featureliste, ist den Entwicklern durchaus bewusst. Wie im ersten Teil präsentiert Ihnen BioWare in *Baldur's Gate 2* eine epische Story der Extraklasse, die sich langsam aufbaut und Ihnen mit zahlreichen Nebenaufträgen die Möglichkeit gibt, voll und ganz in der Rollenspielwelt aufzugehen. Erst recht, nachdem die stark verbesserte Infinity-Engine die Schwertküste schöner denn je zeigt. Die optionale 3D-Unterstützung sorgt dafür, dass Zaubersprüche und stimmungsvolle Lichteffekte in würdigem Ambiente erstrahlen. Die Handlung knüpft praktisch übergangslos an den ersten Teil an: Nachdem der fiese Sarevok besiegt und die Abstammung des Protagonisten bekannt ist, hat dieser jede Menge Feinde und Neider. Als Konsequenz erwachen Sie am Anfang in Gefangenschaft und als Versuchskaninchen eines geheimnisvollen Magiers. Kaum ist dieser verduftet, werden Sie von Imoen (genau, die kleine Diebin aus Teil 1) befreit. Im gleichen Raum wurden mit Jaheira, Minsc und seinem Hamster Boo drei weitere Freunde eingekerkert. Deren Befreiung stellt das erste der unzähligen Rätsel dar, die Sie im Spiel knacken müssen. Die anschließende Flucht aus dem Gefängnis ist aber nur eine kleine Aufwärmübung, bevor es im zweiten Kapitel richtig zur Sache geht. Zu Beginn erschaffen Sie Ihren Charakter nach dem 2. AD&D-Regelwerk oder importieren wahlweise den Held aus *Baldur's Gate*. In Absprache mit Wizards of the Coast, den Gralshütern der AD&D-Regeln, integrierte BioWare bereits einige Features der 3. Edition. So erweiterten die Entwickler die Charakterklassen um Hexer, Barbar sowie Mönch und stellten mit dem kampfstarken Halb-Ork eine siebte Rasse zur Verfügung. Darüber hinaus wurden diverse Charakter-Kits eingebaut, die später im Spiel eine Spezialisierung ermöglichen. Krieger werden etwa zu Magierschlächtern, Diebe zu Meuchelmördern und Waldläufer zum Tiermeister. Um für die kommenden Aufgaben gewappnet zu sein, starten alle Charaktere mit 89.000 Erfahrungspunkten, was je nach Klasse dem siebten oder achten Level entspricht. Das ist auch bitter nötig, denn obwohl das Kämpfen nicht überstrapaziert wird, werden selbst schlachterfahrene Rollenspielveteranen würdige Herausforderungen finden. Glauben Sie nicht? Dann freuen Sie sich auf den Elemental Lich, der mal eben Zeitstopp (sprich: unsere Heldenschar kann für eine bestimmte Zeitspanne nichts mehr machen) und Meteorschwarm zauberte. Da blieb von unserer Level-18-Party nicht mehr viel übrig. Natürlich sind derartige Mega-



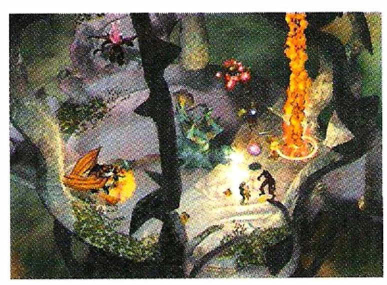
WETTER SELBST GEMACHT In den hitzigen Gefechten sorgt ein erfrischender Eisregen für die nötige Abkühlung. Insgesamt stehen Ihnen satte 300 Zaubersprüche zur Verfügung.



GANZ DUMM GELAUFEN Der Elemental Lich verwandelt unsere Heldenschar mit einem Meteorschwarm in ein Häufchen Elend.



DER PREIS IST HEISS Für einen Nebenquest erhalten Sie als Belohnung diese Festung.



VIEL ZU ENTDECKEN Fantastische, aber gefährliche Schauplätze bestimmen das Bild.

■ **STIMMUNGSVOLLE LICHTER** Die 3D-Unterstützung sorgt für grandiose Lichteffekte. Dank ausblendbarer Menüleisten ist die Spielfläche jetzt deutlich größer.

Besser ist das

Baldur´s Gate besaß bereits wenige Schwachpunkte. Diese nahmen sich die Entwickler gründlich zur Brust und besserten sie konsequent aus.

Baldur´s Gate	Baldur´s Gate 2
Die Auflösung beträgt 640x480 Bildpunkte, zudem ist der Bildausschnitt aufgrund der drei Menüleisten sehr klein. Dementsprechend fehlte teilweise die Übersicht.	Die Auflösung lässt sich manuell bis auf 1.024x768 hochschrauben, alle Menüleisten sind (auch einzeln) ausblendbar, wodurch der gesamte Bildschirm zur Spielfläche wird.
Die lächerlichen, nervigen Stimmen in der deutsche Synchronisation werden aufgrund der absolut unpassenden Dialekte bemängelt.	Wir konnten uns anhand der fertigen deutschen Sprachsamples selbst davon überzeugen, dass diese diesmal viel besser sind.
Die Charaktere müssen häufig langatmige Märsche durch weitläufige Gegenden auf sich nehmen. Die Wegfindung ist unausgereift, so dass sich die Truppe oft behindert und konfuse Umwege beschreitet. Fatal wirkt sich das vor allem dann aus, wenn man auf Feinde trifft.	Obwohl die Spielwelt viel größer ist, sind die Schauplätze kompakter. Zudem laufen die Figuren 1,5-mal so schnell wie in Teil 1. Die Wegfindung wurde optimiert, so dass jetzt der direkte Weg genommen wird. Störende Charaktere gehen zu Seite, um den anderen durchzulassen.
Es gibt sehr viele Quests, bei denen man nur langweilige Botengänge nach dem Schema „Bringe Person x Gegenstand y" erledigen muss. Außerdem geht aufgrund der großen Menge an Aufträgen schnell die Übersicht verloren.	Farbliche Kennzeichnung und eine bessere Anordnung im Tagebuch sorgen für mehr Übersicht und verraten auch, welche Quests noch offen oder schon gelöst sind. Botengang-Aufträge sind die Ausnahme oder nur Teil von größeren Quests.
Die Nebenfiguren haben, sowohl in der Party als auch allgemein, kaum ein Eigenleben oder spezielle Charaktermerkmale. Es gibt kaum Konversation und Beziehungen zwischen den Mitgliedern der Heldenschar.	Dieser Punkt wurde immens aufgebaut. Jedes potenzielle Partymitglied hat eine detaillierte Story und mehr Dialogzeilen, als alle Kampfgefährten im ersten Teil zusammen. Es soll auch Rivalitäten und Romanzen innerhalb der Party geben.

Die stark verbesserte Infinity-Engine und die 3D-Unterstützung lassen die Schwertküste schöner denn je erstrahlen.

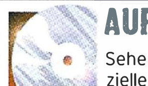
gegner die Ausnahme. Ein erlesenes Angebot an Widersachern, darunter Vampire, Elementare, Erdkolosse und die gefürchteten Betrachter, fordern in den Gefechten aber ein ähnlich taktisches Vorgehen wie bei *Icewind Dale*. Dabei kommt wieder das bewährte Echtzeit-Kampfsystem zum Einsatz, das sich jederzeit pausieren lässt. Stärkere Monster erfordern auch bessere Bekämpfungsmöglichkeiten. Daher erweiterten die Entwickler das Repertoire an Waffen und magischen Gegenständen erheblich. Ein Schwert mit dem Attribut +4 sorgen bei Rollenspielfans ebenso für Euphorie wie ein magischer Ring, der die Stärke auf 20 festsetzt. Außerdem



ASCHE ZU ASCHE Dieser Drache macht kurzen Prozess mit unserer Heldenschar. Keine Ahnung, wie dieser Bursche zu besiegen ist.



EIN HERZ FÜR TIERE Aus Spaß versuchten wir, mit Tierfreund Minsc einen Elch zu zähmen. Dieser begleitet uns auch prompt durch die Stadt.



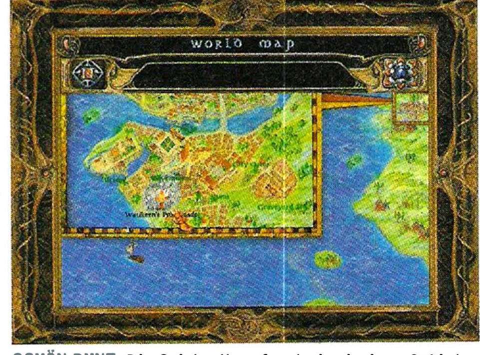
AUF DER CD-ROM!

Sehen Sie neue Spielszenen des potenziellen Meisterwerkes in unserem Video.

lassen zahlreiche neue Zaubersprüche (bis Level 9) bei magiebegabten Charakteren keine Wünsche offen. Kämpfen muss aber nicht immer sein, denn viele Aufgaben lassen sich wie bei *Planescape Torment* unter Umständen diplomatisch lösen. Dafür stehen mehr Dialogoptionen zur Verfügung, wenn bestimmte Charakterwerte wie Intelligenz, Weisheit oder Charisma hoch genug sind. Überhaupt können Sie mit Ihrer Truppe nicht schalten und walten, wie Sie wollen. Vielmehr müssen Sie dafür sorgen, dass Ihre Taten mit der Gesinnung des Hauptcharakters, ob gut, neutral oder böse, übereinstimmen. Ansonsten sind nicht nur innerhalb der Party Konflikte vorprogrammiert, sondern auch im Spiel. Eilt Ihnen beispielsweise der Ruf voraus, ein hinterhältiger Schurke zu sein, werden Ihnen rechtschaffene Charaktere kaum noch helfen. Während Ihrer Reisen werden Sie zwar nie nach Baldur´s Gate selbst gelangen, treffen aber an anderen, fantastischen Orten bekannte Gesichter. Und obwohl sich der zweite Teil häufig auf den Vorgänger bezieht, werden Einsteiger keine Probleme haben. Ein ausführliches Tutorial erläutert Steuerung und Spielprinzip, während das Intro und die ersten Dialoge die Geschehnisse des Vorgängers kurz zusammenfassen.

Georg Valtin

Kämpfen muss aber nicht immer sein, denn viele Aufgaben lassen sich wie bei Planescape Torment unter Umständen diplomatisch lösen.



SCHÖN BUNT Die Spielwelt umfasst ein riesiges Gebiet der Schwertküste. Ihr Standort wird hervorgehoben.

Auf der Überholspur

Ubi Soft gibt Gas: F1 Racing Championship soll mit Realismus und großartiger Grafik den Genrethron erobern.

■ ENTWICKLER **Video System** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

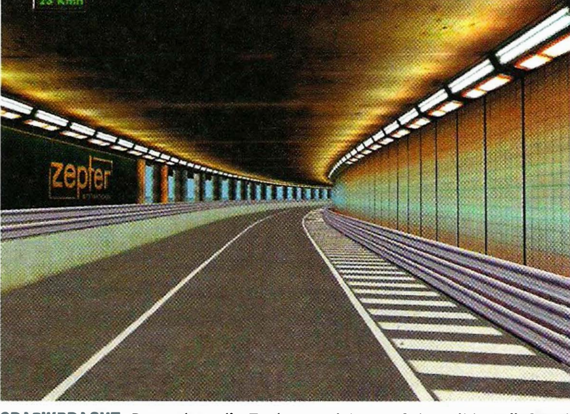
QUICKIE

Wird es Wettereffekte geben?
Ja, wie in den Vorgängern sind verschiedene Wettereffekte geplant, die dank der neuen Grafikengine noch besser zur Geltung kommen. Beispielsweise wird bei Regen das Sichtfeld, das bei Sonnenschein umgerechnet einen Kilometer beträgt, deutlich eingeschränkt, Pfützen sorgen für Aquaplaning-Gefahr.

Besitzen alle Autos das gleiche Fahrmodell?
Es ist geplant, dass alle Fahrzeugtypen ein eigenes Verhalten bekommen. Dafür wurden extra die Telemetriedaten der Saison 1999 herangezogen.



EXAKT NACHGEMESSEN Zentimetergenau wurden die Strecken mithilfe des Global Positioning System modelliert.



GRAFIKPRACHT Besonders die Texturen wirken auf den Bildern äußerst echt. Bleibt abzuwarten, wie die Strecken in Bewegung aussehen.

„Quantität statt Qualität", so könnte man die Situation bei den Formel-1-Spielen beschreiben, die nach der großzügigen Lizenzvergabe zahlreich wie nie in den Regalen stehen. Nachdem aber selbst Klassenprimus *Grand Prix 3* die hohen Erwartungen der Fans nicht richtig erfüllte, wurde Ubi Softs kommendes F1-Rennspiel zum neuen Hoffnungsträger auserkoren.

Kaum verwunderlich, denn mit *F1 Racing Simulation* und dessen Nachfolger bewiesen die Programmierer von Ubi Soft bereits eindrucksvoll, dass sie Spitzenrennspiele liefern können. Bei der exklusiven Vorführung hinterließ auch die erste Version das neuen Spiels bei uns einen sehr guten Eindruck. Besonders in puncto Grafik wird es wohl sämtliche Konkurrenten übertreffen und wirkt von Präsentation und Qualität her eher wie eine Fernsehübertragung als ein Computerspiel. Die vortreffliche Optik verdankt das Spiel der neuen Revenge-Engine, an der zwölf Simulationsexperten über ein Jahr lang gearbeitet haben. Neben einer überwältigenden Optik soll diese Technologie außerdem ein extrem gutes Fahrmodell und ein ausgefeiltes Gegnerverhalten ermöglichen. Dabei werden neuartige Daten ausgewertet, beispielsweise wie gestresst oder routiniert ein Pilot ist. Einen jungen, unerfahrenen Fahrer können Sie etwa mit aggressiven Manövern zu Fehlern verleiten, während alte Hasen unbeeindruckt ihre Runden drehen. Bei den Kursen handelt es sich um die 16 Originalstrecken der Saison 1999, für die *F1 Racing Championship* die offizielle Lizenz mit allen elf Teams und 22 Fahrern besitzt. Die Kurse werden laut Aussage von Projektleiter Stéphane Decroix realistischer sein als bei allen anderen Simulationen. Denn erstmals kam bei der Modellierung der Strecken in einem F1-Spiel das satellitengestützte Global Positioning System (GPS) zum Einsatz. Die Abweichung von den realen Rennstrecken beträgt maximal einen Zentimeter und selbst kleinste Unebenheiten sowie die exakte Höhe der Curbs wurden von dem System erfasst und integriert. Obwohl Ubi Soft den Simulationscharakter in den Vordergrund stellt, wird *F1 Racing Championship* mit zahlreichen zuschaltbaren Hilfen Einsteiger nicht überfordern. Ein weiteres Plus ist der Mehrspielermodus, bei dem im Netzwerk bis zu 22 Zocker gleichzeitig gegeneinander antreten können. Stimmen dann auch noch Fahrphysik und Steuerung, hat das Spiel zweifellos Hitpotenzial.

Georg Valtin



SCHICKER BOLIDE Obwohl der Schattenwurf noch fehlt, macht dieser Williams trotz übersättigter Farben schon einen sehr guten Eindruck. Auch die Reifen, Problemzone bei vielen Formel-1-Spielen, sind eine runde Sache.

Rassige Promenadenmischung

Mit der nächsten Wodkalieferung aus Russland kommt ein packender Mix aus Rollenspiel und Taktik.

■ ENTWICKLER **Nival Interactive** ■ ANBIETER **Fishtank** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Woher ist der Name Nival Interactive bekannt?
Das russische Team zeichnete für beide *Rage of Mages*-Teile verantwortlich, kann also beim Genremischen schon auf einen großen Erfahrungsschatz zurückgreifen.

Liegen schon Zahlen und Fakten auf dem Tisch?
Ein paar: Über 120 Monster, 50 große Missionen und 30 unterschiedliche Landschaftszonen werden enthalten sein. Wie viele Attribute und Talente erlernt werden können, ist bislang nicht bekannt.

***Evil Islands* ist, was *Warcraft 3* werden sollte: eine Symbiose zwischen Rollenspiel und Echtzeittaktik. Kurz vor Ende des Betatests haben wir uns den innovativen Titel aus Russland zum zweiten Mal gegriffen und seziert. Dass die Entwickler mehr können als Borschtsch kochen und lustige Pelzmützen tragen, steht seitdem fest.**

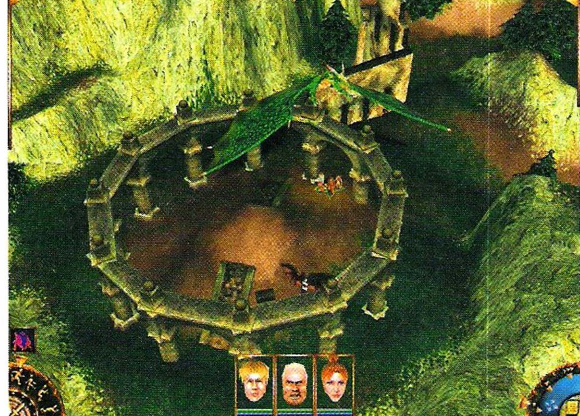
Auf einem ungemütlichen Atoll voller Kampfschweine, Goblins und Gift sabbernder Frösche kommen Sie zu Bewusstsein. Ihr einziger Besitz sind ein paar Stofffetzen, ein Messer und eine mächtige Erinnerungslücke. Doch der bemitleidenswerten Erscheinung zum Trotz kriegen Sie in der nächsten Menschensiedlung weder Streicheleinheiten noch Essen: „Sei unser Held oder stirb", blöken die sympathischen Leutchen stattdessen – und los geht das eigentliche Spiel. Von jetzt an werden stückweise etwa 80 kleine und große Aufträge an Sie herangetragen. Mal sollen Sie heilige Gegenstände bergen, mal bestimmte Figuren ausschalten, mal lediglich das Umland von Wölfen befreien. Als Belohnung werden Ihnen jeweils Infobrocken vorgeworfen, die Sie durch Dschungel, Sümpfe, Wüsten und blühende Flusslandschaften zu verschiedenen Begleitern, einer unbekannten dunklen Macht sowie zu Ihrem Gedächtnis führen.

Allein schon wegen seiner Hauptdarsteller und deren Fähigkeiten verläuft *Evil Islands* anders als herkömmliche Rollenspiele. Natürlich darf gezaubert, natürlich darf geprügelt werden. Weil man aber den meisten Feinden – von weißen Tigern über geflügelte Walküren bis zu gigantischen Drachen – körperlich weit unterlegen ist, wird schnell die Cleverness zum eigentlichen Lebensretter. Schleichend und krabbelnd nähert man sich Wachen, um sie lautlos von hinten zu erstechen, oder man legt Köder aus, damit die Spähposten kurzzeitig abgelenkt sind. Wenn Riesentrollen die Lust fehlt, ein Objekt freiwillig herauszugeben, versucht man sich auch mal als Taschendieb. Gelegentlich – im Dickicht kauernd oder einen Hinterhalt planend – werden Sie sich vorkommen wie in einem *Commandos* oder *Shadow Company* für Zwergenfreunde. Und wenn überhaupt kein Sportmanöver mehr zum Erfolg führt, hilft vielleicht diplomatisches Geschick weiter: So mancher Riese soll wegen stechender Argumente schon zum Schoßhund geworden sein.

Dass Sie in der Tat strategisch vorgehen können, ist in erster Linie der Kamera zuzuschreiben, die sich frei über den gesamten aktuellen Spielbereich bewegen lässt. Zwar sind außerhalb des Partysichtradius alle Lebewesen ausgeblendet. Engpässe, Schluchten, Sackgassen und Brücken erspäht man aber schon im Voraus und kann die Routenplanung darauf abstimmen. Hinzu kommt, dass sich das Geschehen zu jedem Zeitpunkt per Tastendruck einfrieren lässt. Wen angreifen, wann sich heilen, wohin flüchten? Das kann alles seelenruhig überlegt und entschieden werden.

Grafisch ragen vor allem die Landschaftsarten mit ihren Hügelketten und Bodenwellen heraus, Kompromisse wurden ausschließlich bei der Sichtweite gemacht. Wenn die Figuren durch hübsche Schnee- und Regeneffekte stapfen, die Kamera ran- und wegzoomt und die Darstellung trotzdem halbwegs flüssig bleibt, sind sogar Technikfetischisten zufrieden.

Daniel Ch. Kreiss



KOALITIONSPARTNER Eine halbe Stunde zuvor stand dem Drachen der Sinn nach Heldenkebap. Inzwischen ist er mit der Party verbündet.



BLUTSPUR Stromschranken sind der Gesundheit im Allgemeinen wenig zuträglich. Liebe Kinder, bitte probiert dies nicht zu Hause.



DOLCHSTOSSLEGENDE Mitten im kunterbunten Heilzauber wird der Held von hinten attackiert. Es ist eben wie im richtigen Leben: Wer schön sein will, muss leiden.

Die Helden der Halfpipe

Das Paradies für Großstadt-Surfer: Treten Sie mit Tony Hawk gegen die Skateboard-Elite an!

■ ENTWICKLER **Neversoft** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr Gut**

QUICKIE

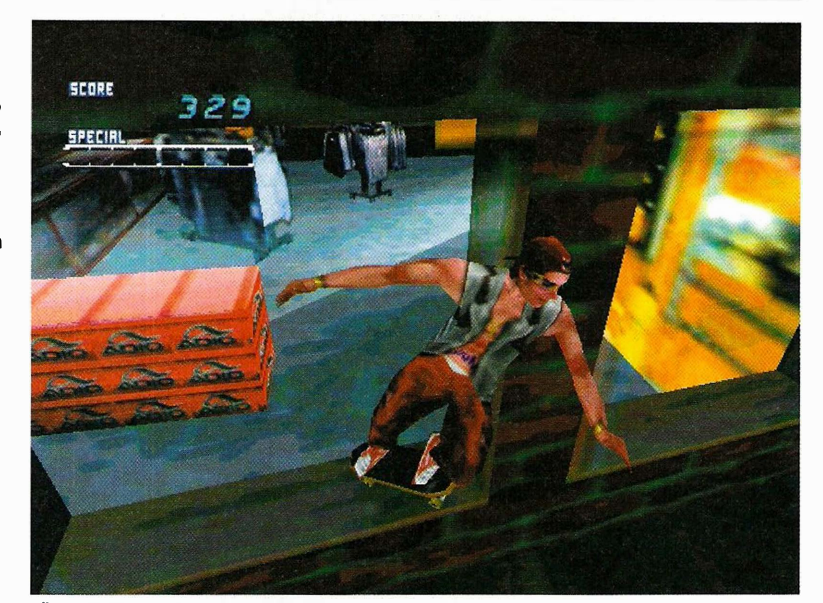
Wieso Teil 2? Wann bitte kam denn der erste Teil heraus?
Teil 1 erschien vor knapp einem Jahr für die PlayStation. Obwohl der Titel seitdem die Referenz in Sachen Konsolen-Sport darstellt, wurde das Spiel nie für den PC umgesetzt.

Wie sieht's mit der Technik aus? Gibt es im Vergleich zur PlayStation-Version Verbesserungen?
Die von uns angespielte Demoversion lief in Direct3D in Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768. So wird eine viel detailliertere Darstellung als auf der PlayStation möglich.

Kein anderes Spiel schaffte es bisher, die Trendsportart Skatboarden derartig überzeugend in digitaler Form zu präsentieren.

Er ist eine lebende Legende auf dem Skateboard: Kein anderer Fahrer hat den Sport so nachhaltig beeinflusst wie Tony Hawk. Mit *Pro Skater 2* treten Sie in die Fußstapfen des Meisters, garantiert ohne Prellungen oder Knochenbrüche.

Das Wort „Trendsportart" war noch nicht erfunden, da surften die ersten Boarder bereits auf selbst gebastelten Holzbrettern durch amerikanische Großstädte. Längst hat sich das Geschäft mit den Rollbrettern zu einer ernst zu nehmenden Sportart mit eigenen Ranglisten und Meisterschaften entwickelt. Die vielleicht bekannteste Figur der Szene ist der Amerikaner Tony Hawk, der nun auch auf dem PC zu digitalen Ehren kommt. *Tony Hawk's Pro Skater 2* baut konsequent auf dem Spielprinzip des preisgekrönten Vorgängers auf: Sie steuern einen von 13 Profiskatern über verschiedene Parcours und sammeln Punkte durch spektakuläre Stunts. Im Karrieremodus beginnen Sie mit einfacher Ausrüstung und arbeiten sich von Strecke zu Strecke auf der Erfolgsleiter nach oben. Als Belohnung winken neues Equipment, Bonusfahrer und Videos, in denen Sie die Profis in Aktion erleben können. Kreative Skateboarder mit einem Hang zur Landschaftsgestaltung können im Leveleditor einen eigenen Skatepark aus dem Boden stampfen, inklusive Halfpipes, Pools und anderen Hindernissen. Wer seine Fahrkünste im Wettstreit gegen menschliche Mitstreiter testen will, greift auf den Mehrspielermodus per geteiltem Bildschirm oder Netzwerk zurück.



FÜR KREATIVE In den Skateparks gibt es unzählige versteckte Möglichkeiten zum Punkten. Für einen durchs Fenster gesprungenen Stunt hagelt es jede Menge Bonuszähler.

Die intuitive Steuerung der Rollbrett-Akrobaten war eine der großen Stärken des Vorgängers und auch Teil 2 gibt dem Spieler in dieser Hinsicht keine Rätsel auf. Mit dem richtigen Gamepad ließen sich die Skater bereits in der von uns angespielten Vorabversion präzise und gefühlvoll durch die detaillierten Areale steuern.

Eine der wichtigsten Neuerungen betrifft das Wertungssystem. In *Tony Hawk's Pro Skater* erhielten Sie für jeden erfolgreich gelandeten Stunt Punkte. Je komplizierter und ungewöhnlicher das Kunststück, desto mehr Zähler wurden Ihrem Konto gutgeschrieben. Im zweiten Teil unterscheidet das Programm zusätzlich die Ausführung der jeweiligen Kunststücke in drei Stufen. Für einen schlampig gelandeten Stunt gibt es also weniger Punkte als für eine gut oder perfekt ausgeführte Landung. Hierdurch ergeben sich gerade für Skateboard-Veteranen immer wieder Möglichkeiten, auch die besten Highscores durch perfekte Detailarbeit zu knacken.

Sascha Gliss



BALANCEAKT Der Slide über Kanten und Rohre sieht spektakulär aus, bringt Ihnen aber vergleichsweise wenig Punkte ein.



BIG AIR! Tony Hawk ist der Meister der riskanten Luftakrobatik und erreicht im Spiel Flughöhen, von denen das reale Vorbild wahrscheinlich nur träumen kann.



■ DAS ORIGINAL
Nur im EA Sports Fußballmanager 2001 kicken Ihre Mannen in den "echten" Bundesliga-Stadien.

Schick in Meisterschale

Was Bayern München in der Bundesliga, ist Anstoss 3 für Fußballmanager. Doch die Jäger liegen bereits auf der Lauer.

Sie wissen eh immer alles besser als Daum, Hitzfeld und Assauer? In den nächsten Monaten erscheint die nächste Generation von Fußballmanagern, mit denen Sie mehr denn je beweisen können, was Sie als Trainer oder Vereinsmanager so drauf haben. PC Games vergleicht, welches Spiel die besten Karten hat.

Die vorliegenden Versionen zeigen: Die Fußballmanager-Meisterschaft wird spannend – keiner der vier Kandidaten ist absoluter Favorit.

Was kann man in einen Fußballmanager noch alles reinpacken? Spiele wie *Anstoss 3* beantworten diese Frage mit Features, die nur noch am Rande mit Fußball zu tun haben. Da wird man schon mal mit dem „Spielgeld" aus der Vereinsschatulle an der Börse spekuliert oder ein Vereins-Privatflugplatz gebaut. Taktik, Training, Aufstellung, Stadionausbau, Verhandlungen mit Sponsoren und Kickern, Pokal- und Liga-Wettbewerbe – solche Standards beherrschen alle Spiele. Nur wenige Dinge fallen in die Kategorie „Das gibt's nur einmal, das kommt nie wieder" – zum Beispiel die DFB-Lizenz. Denn abgesehen von *Bundesliga 2000* von Electronic Arts müssen sämtliche Konkurrenten auch in dieser Saison mit verfremdeten Spielern und Vereinen auskommen. Erstmals seit zehn Jahren auch betroffen: Software 2000s *Bundesliga Manager*-Serie. Nicht ohne Grund ist ein Editor inzwischen längst ein Muss für alle Managersimulationen. *Anstoss 3* hat jedoch gezeigt, dass ein Spiel prima ohne Original Spieler- und Vereinsnamen auskommt, solange der Spielwitz stimmt.

Schwer im Kommen ist das Einbeziehen der Spielerpersönlichkeiten: Stress mit der Ehefrau oder Antipathien gegen den Zimmernachbarn im Trainingslager führen zu spürbaren Leistungseinbußen auf dem Spielfeld. Bei *Anpfiff* wird man gar die Rolle des Kickers selbst übernehmen können.

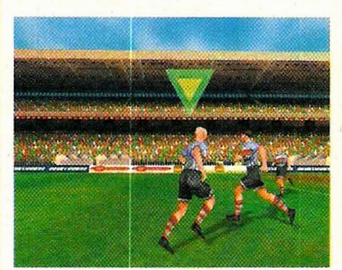
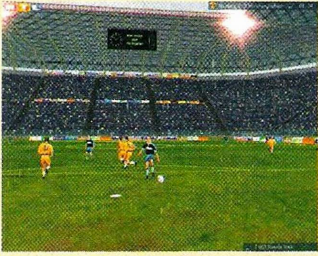
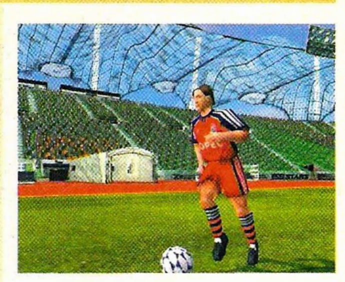
Zum Glück haben die meisten Hersteller erkannt, dass es nichts bringt, die Programme mit noch mehr Funktionen voll zu stopfen. Das neue Credo lautet Einsteigerfreundlichkeit: Umfragen zeigen, dass viele Spieler mit der Flut an Informationen, Statistiken, Buttons und Symbolen überfordert sind. Nur ein geringer Prozentsatz kann und will die immense Spieltiefe ausreizen. Viele lästige Aufgaben lassen sich an Assistenten delegieren und gleich mehrere Spiele brüsten sich neuerdings mit „Zwei-Klick-Steuerung" (mit maximal zwei Klicks in jedes x-beliebige Menü).

Beim Probespielen und Begutachten aktueller Beta-Versionen ist uns eines aufgefallen: Die Bälle werden auch künftig flach gehalten. Grundlegend Neues sollte man als Fan des Genres nicht erwarten – die 3D-Szenen werden technisch halt noch besser, die Menüs einfacher und schneller bedienbar. Da braucht man sich nicht zu wundern, wenn eine Änderung am Spielerstärken-System („NEU – jetzt zehn statt acht Stufen!!!") schon mal als spielerische Offenbarung hochgejubelt wird. Dabei wären viele Manager-Fans schon glücklich, wenn die Ergebnisse der Partien realistischer oder Trainingseffekte nachvollziehbarer wären. In der nächsten Ausgabe werden wir genau dies bei drei der hier vorgestellten Kandidaten im Rahmen des Tests analysieren.

Petra Maueröder

Alle Meisterschafts-Anwärter im Vergleich

Diese vier Kandidaten wollen Anstoss 3 ans runde Leder: Wir vergleichen, in welchen Bereichen die Macher ihre Schwerpunkte setzen.

	Kicker Fußballmanager 2	Bundesliga Manager X	Anpfiff: Der RTL-Fußballmanager	EA Sports Fußballmanager 2001
				
DIE MACHER	Das Team von Heart-Line besteht im Kern aus jenen Entwicklern, die fast zehn Jahre lang den Erfolg von Software 2000s *Bundesliga Manager*-Serie sicher stellten. *Kurt - Der Fußballmanager* und *Kicker Fußballmanager* hinterließen auffällige Kratzspuren am *Anstoss*-Thron.	Die legendäre *Bundesliga Manager*-Serie hat Software 2000 groß gemacht. Der neue *Bundesliga Manager X* (X als römisches Sinnbild für 10) wurde von Grund auf neu entwickelt - gegenüber den Vorgängern Professional, Hattrick und 97/98 blieb keine Zeile Programmcode auf der anderen.	Die Schöpfer von *Der Produzent* und *RTL Boxmanager* machen einen ernsthaften Fußballmanager? Falls Giovanni „Was erlaube!?" Trappatoni und Hansi Müller tatsächlich beratend zur Seite stehen und nicht nur ihren guten Namen hergeben, kann da fast nix schief gehen.	Die auf einem englischen Managerspiel basierende Serie glänzte bis dato allenfalls durch die DFB-Lizenz. Spannend wird es erst im nächsten Jahr mit einem von Grund auf neu designten Fußballmanager - denn an dem arbeiten immerhin die abgeworbenen Anstoss-1-bis-3-Macher.
WARUM GERADE DIESER FUSSBALMANAGER?	Weil er als einer der wenigen aktuellen Managerspiele auch auf Rechnern ohne 3D-Karte laufen wird und eindeutig zu den umfangreichsten und vielseitigsten Programmen zählt. Dabei werden die vielen Informationen leicht nachvollziehbar aufbereitet. Per Spielzugeditor lassen sich wunderschöne Ballstaffetten und Doppelpässe einstudieren.	Gigantische Spielergehälter, riesige Arenen, Geschacher um TV-Rechte: Der *BMX* soll sich vor allem dadurch auszeichnen, dass er die Bundesliga-Gegenwart in all ihren Facetten nachbildet. Komplexität ist Trumpf: Jeder Spieler hat 30 Attribute, die Taktikauswahl lässt 50 Einstellungen zu und trainiert wird in 40 verschiedenen Varianten.	Bevor man Trainer oder Manager wird, muss man sich als Nachwuchsspieler beweisen - und dabei nicht nur auf dem Platz brillieren, sondern auch privat. Bei Themen wie Ernährung, Training, Familienleben und Psyche geht Anpfiff stärker ins Detail als andere: Selbst die prozentualen Fitnesswerte des linken und rechten Knöchels werden einbezogen.	„Dieses Spiel ist nicht wie die Bundesliga, es IST die Bundesliga", wirbt Electronic Arts. Sprich: alle Trikots, Vereine, Abzeichen, Sponsoren und Stadien. Weil selbst EA keine Rechte an Spieler-Porträts und -Namen hat, gehört auch ein Editor zum Lieferumfang. Von PC Games eingeforderte Verbesserungen (Stadionausbau, Jugendarbeit etc.) wurden umgesetzt.
SPIELSZENEN				
	In 2D-Stadien kicken statt gezeichneter nunmehr gerenderte Stollenträger, die eine Menge neuer Tricks und geschmeidigere Animationen drauf haben. Bis zu acht Partien werden parallel berechnet und dargestellt; per Actiontaste oder Joypad-Einsatz darf man einzelne Akteure sogar ansatzweise selbst steuern. Sicherlich die übersichtlichste Art, seine Jungs auf dem Platz zu beobachten.	Die hochnotpeinlichen 3D-Spielszenen des Vorgängers sind passé. Entwicklungsleiter Mathias Reichert: „Unsere Torszenen werden in Echtzeit berechnet, die eingestellte Spielweise wird wirklich zu 100% berücksichtigt und weil wir nicht auf vorberechnete Spielzüge zurückgreifen, ist jedes Spiel anders." Technische Kabinettstückchen aus der 3D-Trickkiste sollen Premiere-World-Atmosphäre sicherstellen.	Gleißende Flutlicht-Reflexionen, berstende Zuschauerränge, schattenwerfende Spieler, realistische Animationen, bengalische Feuer auf den Rängen, Wettereffekte (Schnee, Regen etc.): Die eigengestrickte 3D-Engine wird sich an *Anstoss 3* und *Bundesliga 2001* messen lassen müssen. Entscheidend wird sein, inwieweit man bei den Übertragungen glaubwürdige Spielszenen zu sehen bekommt.	*FIFA 2000*-Niveau - muss man mehr sagen? Traditionell teilen sich die *EA Sports Fußballmanager*-Serie und *Bundesliga Stars 2001* (= FIFA 2001 light) die 3D-Engine der EA-Sports-Fußballsimulation der vorherigen Saison. Die endgültige Version wird zeigen, ob sich Änderungen an Aufstellung, Training und Taktik auch wirklich in Ergebnissen und Torszenen niederschlagen.
TERMIN	Oktober 2000	März 2001	Ende September 2000	September 2000
PC-GAMES-EINSCHÄTZUNG	Ein Fußballmanager wie Uli Hoeneß - kompetent, visionär und mit allen Wassern gewaschen.	Ein Fußballmanager wie Lothar Matthäus - er läuft und läuft und läuft. Zeigt Jüngeren, wo der Hammer hängt.	Ein Fußballmanager wie Sebastian Deisler - Talent ist klar erkennbar, aber ob's für den Durchbruch reicht?	Ein Fußballmanager wie Erich Ribbeck - offiziell und grundsolide, aber keine echte Führungspersönlichkeit.

Zauberkraft und Dampfmaschinen

Als Vermittler zwischen zwei verfeindeten Kulturen wandern Sie durch Feenreiche und Höllenwelten.

■ ENTWICKLER **Sunflowers** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Befriedigend**

QUICKIE

Ist TechnoMage ein Action- oder Rollenspiel? Beides. Sunflowers hat aus dem ursprünglich als *Diablo*-Killer konzipierten Spiel mittlerweile einen Genremix gemacht, in dem neben Action- und Rollenspielelementen auch noch Einflüsse aus Jump&Runs und Adventures zu spüren sind.
Werde ich mehrere spielbare Charaktere zur Auswahl haben? Nein. Sie steuern die ganze Zeit die Hauptperson Melvin. Nach einer gewissen Zeit gesellt sich zwar noch eine reizende Dame namens Talis zu Ihnen. Ihre Begleiterin agiert aber grundsätzlich selbstständig und hilft lediglich bei der Lösung des einen oder anderen Rätsels.

Ihr eigenes Volk hat Sie verstoßen. Sie wissen nicht, wo Sie hingehören und zu allem Unglück sind auch noch Horden von Monstern hinter Ihnen her. Keine leichte Situation für einen kleinen unerfahrenen Magier, der sich unversehens mit dem größten Abenteuer seines Lebens konfrontiert sieht.

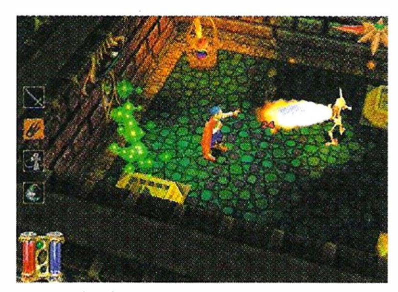
In der fantastischen Inselwelt Gothos leben zwei Völker: Die Dreamer und die Steamer. Während Erstere ihr Leben mit Hilfe von Magie meistern, vertrauen Letztere auf die Macht der Technik. Die nüchternen Mechaniker und die abgehobenen Zauberer kommen verständlicherweise nicht besonders gut miteinander aus und versuchen insofern, jegliche Art von Kontakt zu vermeiden.

Sie übernehmen die Rolle von Melvin, einem jungen, unerfahrenen und etwas trotteligen Zauberer, den es eigentlich gar nicht geben dürfte: Er ist nämlich der Sohn einer Dreamerin und eines Steamers. Wie es zu der unerwünschten Liaison kommen konnte, ist anfangs noch unklar; im Heimatdorf der Dreamer wird Melvin aber äußerst misstrauisch beobachtet. Als aus heiterem Himmel eine Horde höchst aggressiver Monster in das ehemals friedliche Inselreich einfällt, ist der vermeintliche Schuldige dementsprechend schnell gefunden: Bevor der völlig verdatterte Magier von seinen Kollegen aus dem Dorf geworfen wird, verlässt er seine Heimat lieber gleich selbst und macht sich auf die Suche nach der Wurzel des Übels, das ganz Gothos zu bedrohen scheint.

Auf den ersten Blick erinnert *TechnoMage* sehr stark an das Rollenspiel *Nox*. Sie blicken aus einer leicht isometrischen Perspektive auf Melvin und seine unmittelbare Umgebung. Die Räume und Landschaften lassen sich drehen; wird Ihr Held also von einem der zahlreichen 3D-Gegenstände verdeckt oder droht ein Kampf unübersichtlich zu werden, lässt sich mit



■ **AUSZUG INS UNGEWISSE** Vom eigenen Volk aus dem Dorf gejagt, macht sich der TechnoMage Melvin auf die Reise - mit einer zauberhaften Begleitperson.



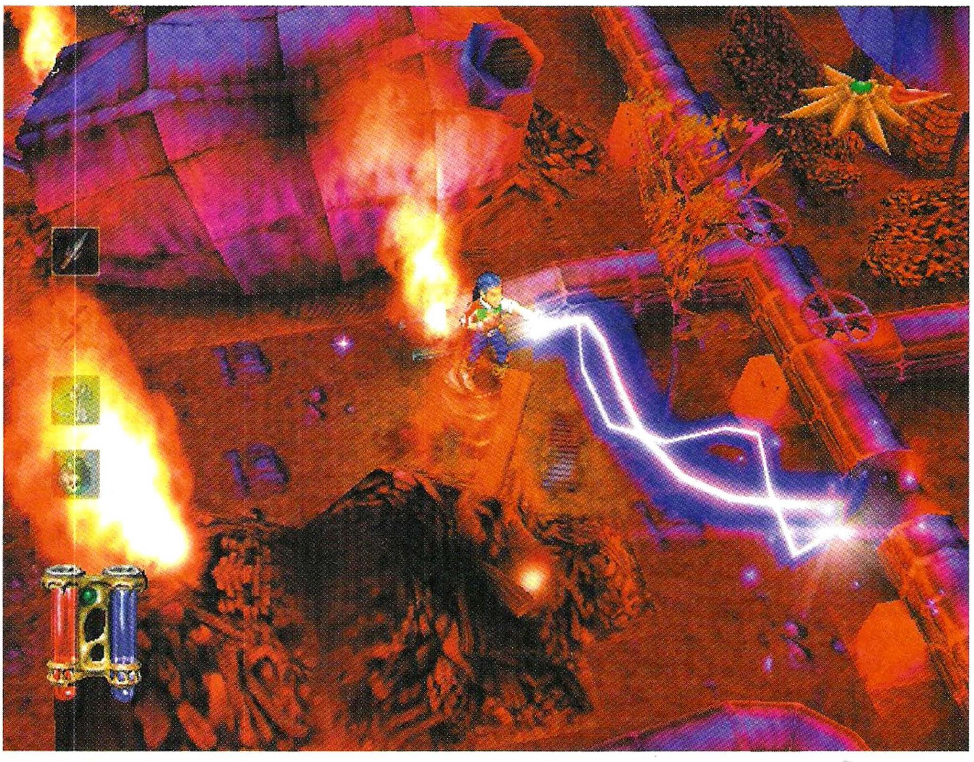
FEUER IM BLUT Gegen Skelette gehen Sie am besten mit Feuerbällen vor.

einem Handgriff die Kamera justieren. Auf weitere Möglichkeiten des Perspektivenwechsels wie Zoomstufen oder das momentan in Echtzeitstrategiespielen so beliebte Kippen der Kulissen wurde verzichtet. Auf diese Weise bleibt *TechnoMage* auch für Einsteiger extrem leicht zu bedienen. Auch der Rest der Steuerung ist kinderleicht: Sie steuern Melvin mit den Pfeiltasten oder der Maus (in Planung) durch die Gegend. Ein Druck auf die Strg-Taste lässt den Magier dann abhängig von der jeweiligen Situation einen Dialog beginnen, Monster angreifen, Kisten untersuchen oder Türen öffnen.

Sie beginnen Ihre Odyssee in Steamertown, kurz bevor Sie Ihr Heimatdorf mehr oder minder freiwillig verlassen. Hier lernen Sie in einem kurzen Tutorial alle wichtigen Befehle und sammeln Informationen. Die nächste Station ist dann Steamertown – die Stadt, in der das verhasste Konkurrenzvolk lebt und arbeitet. Im Laufe des Spiels werden Sie acht riesige Welten bereisen, unzählige Gefährten kennen lernen und sich mit Massen von Monstern auseinandersetzen. In einem idyllischen Waldgebiet treffen Sie auf Zwerge und fragile Feenwesen. Die ungleich bedrohlichere Vulkanwelt beherbergt neben gefährlichen Lavaseen auch Giftspinnen und feuerspeiende Drachen. Glücklicherweise muss Melvin solche Situationen nicht alleine durchstehen: Nach einer Weile trifft er auf die bezaubernde Talis. Das Steamermädchen mit der neckischen Zopffrisur schließt sich dem Magier an; bald entwickelt sich zwischen den beiden eine dezente Liebesgeschichte.

Obwohl die Betonung des Spielgeschehens in den meisten Abschnitten ganz klar auf schneller Action liegt, kommen auch leichte Rollenspielelemente zum Einsatz: Ähnlich wie in *Nox* bekommen Sie für jede gelöste Aufgabe und jeden getöteten Unhold Erfahrungspunkte, die Sie auf fünf Grundeigenschaften verteilen dürfen. Mit der Zeit erlernen Sie dadurch neue Zaubersprüche und werden stärker und widerstandsfähiger im Kampf. Trotzdem ist *TechnoMage* weit mehr als ein weiterer *Diablo 2*-Klon: Neben der permanenten Hackerei müssen Sie sich nicht nur mit zahlreichen Personen unterhalten, um an Informationen zu gelangen. Die dreidimensionale, drehbare Perspektive ermöglicht außerdem viele Rätsel (Kisten müssen gestapelt, Hebel gefunden und geheime Mechanismen ausgelöst werden) und sogar die eine oder andere Hüpfeinlage.

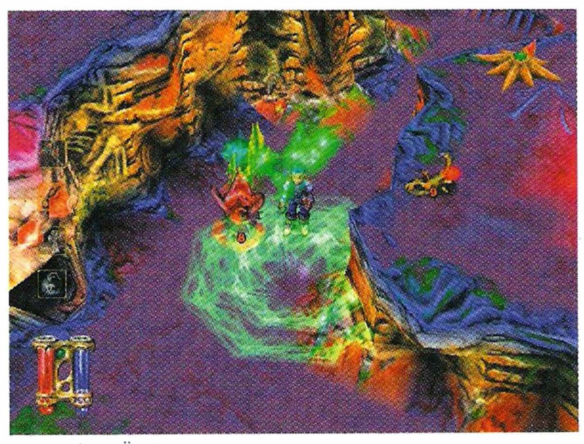
TechnoMage könnte weit mehr werden als ein Diablo-Klon. Die niedliche Comic-Grafik richtet sich allerdings eher an Genre-Neulinge.



BLITZ UND DONNER In den höheren Levels muss der sonst so friedliebende TechnoMage Melvin auch schon mal schweres Geschütz auffahren: Dieser Blitzzauber hat es jedenfalls in sich, wie man unschwer erkennen kann.



ZWISCHENSPIEL Im idyllischen Feenreich werden Sie auf ungewöhnliche Weise herausgefordert: Ein Wettrennen auf Käfern macht man schließlich nicht alle Tage mit.



ALLES SO SCHÖN BUNT HIER In einigen Szenen lassen sich vor lauter Lichteffekten kaum noch die einzelnen Spielfiguren ausmachen.



ROLLENSPIEL LIGHT Nur fünf unterschiedliche Attributswerte gilt es zu verwalten. So werden besonders Einsteiger nicht mit den genretypischen Massen von Zahlenwerten verschreckt.



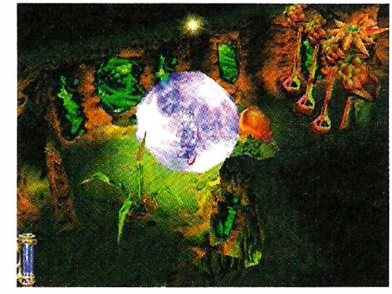
KÄLTEEINBRUCH Besonders in den Winterlandschaften werden grafische Schwächen deutlich: Die Monster und Figuren wirken pixelig.

Für Abwechslung sorgen zudem einige kleinere Spiele im Spiel. In der malerischen Welt der Feen werden Sie beispielsweise zu einem Wettrennen eingeladen. Die Besonderheit daran: Da es sich bei den Feen um Wesen handelt, die nicht viel größer sind als Stubenfliegen, findet die Raserei auf Marienkäfern statt, die mit Ihnen auf dem Rücken über einen hölzernen Parcours krabbeln. Für spielerische Vielfalt ist dank der umfangreichen Hintergrundgeschichte und zahlreichen Anleihen an bekannte und beliebte Genres also gesorgt.

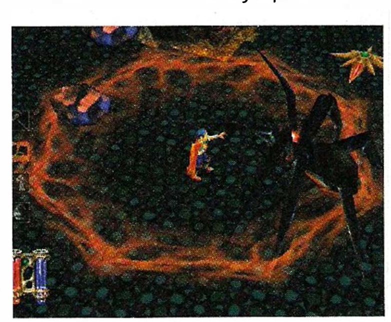
Optisch macht *TechnoMage* momentan noch einen äußerst zwiespältigen Eindruck. Die Zwischensequenzen sind in technischer Hinsicht absolut perfekt gestaltet; an dem süßlichen Disney-Stil mit knuddeligen Kuschelmonstern dürften sich dennoch die Geister scheiden. Die Spielgrafik kann bislang noch nicht überzeugen: Melvin und seine Freunde bewegen sich erschreckend hölzern durch die Gegend, stellenweise hat man das Gefühl, die einzelnen Animationsphasen mit bloßem Auge erkennen zu können. Viele der Landschaften sind zwar ausgesprochen farbenfroh, wirken gleichzeitig aber oft grob und unnatürlich. Auch die Lichteffekte der verschiedenen Zaubersprüche bieten nicht viel mehr als den aus anderen Action-Adventures gewohnten Standard. Das Resultat ist eine Grafik, die ein wenig wirkt wie aus einem PlayStation-Spiel: Übertrieben bunte Kulissen, in denen die Figuren seltsam deplaziert wirken. Momentan arbeiten die Entwickler von Sunflowers noch an der Beseitigung solcher Kritikpunkte. Sollte es gelingen, *TechnoMage* bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin im November noch den nötigen Schliff zu verpassen, könnte der märchenhafte Genremix zu einem Fest für all diejenigen werden, denen *Nox* zu schwer und *Diablo 2* zu düster war.

Andreas Sauerland

Mehrere kleine Spiele im Spiel sorgen für Abwechslung. Das Käferrennen im Feenwald gehört zu den niedlichsten Zwischeneinlagen.



SCHUTZFUNKTION Ein magischer Schild bewahrt den TechnoMage vor Verletzungen.



VON DER TARANTEL GESTOCHEN Eine Riesenspinne greift unseren Knuddelhelden an.

HEISSE FAHRT Unbeschadet durch die gefährlichen Feuerlandschaften der Vulkanwelt zu kommen ist keine leichte Sache. Wer sich hier nicht geschickt anstellt, kommt in den lodernden Flammen ums Leben.

Kaffee, Kekse, alte Geschichten

Kein echter Teil 5: Die Chroniken sind ein spielbarer Rückblick aufs bisherige Leben von Popstar Lara Croft.

▪ ENTWICKLER **Core Design** ▪ ANBIETER **Eidos Interactive** ▪ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ▪ ERSTEINDRUCK **Befriedigend**

QUICKIE

Werden Levels aus den Teilen davor wiederverwertet?
Nein, alle Episoden spielen zwar etwa im gleichen Zeitraum, sollen sich aber nie mit bekanntem Material überschneiden.

Wird es einen Mehrspielermodus wie in Drakan geben?
Nein, nach Aussage der Designer würden sich die Kontrahenten nur ständig darum streiten, wer in Laras Haut schlüpfen darf. Und weil sie einzigartig ist, soll es keine Klone in verschiedenen Farbvariationen geben. Vorerst.

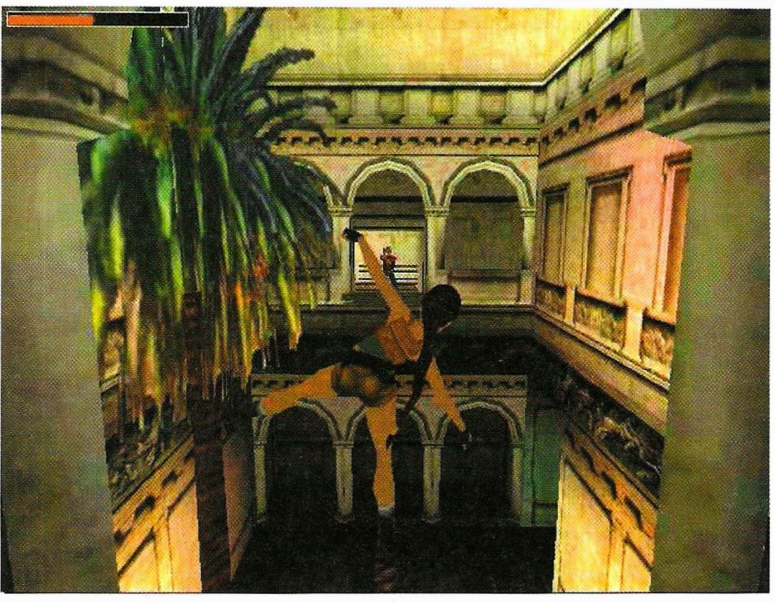
Also wieder keine spielspaßverlängernden Maßnahmen?
Doch, ein Leveleditor wird kostenlos beigelegt, mit dem sich Hindernisparcours erstellen und übers Internet austauschen lassen.

Alle Jahre wieder, meist an Weihnachten oder im Todesfall eines Haustiers, versammelt man sich am Küchentisch, setzt melancholisch-süßliche Mienen auf und packt Anekdoten aus der Vergangenheit aus. So läuft's in Fernsehserien. Und so ähnlich läuft's demnächst in *Tomb Raider*.

Nachdem ein kräftiger Schwung ägyptischer Steinquader zum Finale von *The Last Revelation* genau auf ihren Kopf gepurzelt ist, fehlt von Lara Croft jede Spur. Sie könnte tot sein - oder auch nicht, man entsinne sich nur gewisser abfedernder Körperpolster. Weil sich die liebenden Eltern mit solchen Fragen aber anscheinend nicht aufhalten möchten und weil man Gedenkgottesdienste ja gar nicht schnell genug abhalten kann, steigt zu ihren Ehren vorsichtshalber eine Andachtsfeier. Gemütlich sitzen Laras alte Wegbegleiter - Jean Yves, Butler Winston und Werner von Croy - bei dieser Gelegenheit vor einem prasselnden Kaminfeuer und schwelgen in Reminiszenzen. Einer nach dem anderen erzählt eine Geschichte aus vergangenen Tagen, die er gemeinsam mit der kühlen Schönheit erleben durfte.

So war bei Core Design eine Basis gefunden, auf der actionreiche Abenteuer an den unterschiedlichen Orten lose miteinander verknüpft werden konnten, ohne dass sonderlich viel Geld für Drehbuchschreiber verpulvert werden musste. Und indem die Programmroutinen des vierten Teils zwar stellenweise getunt und aufgemotzt, sonst aber einfach übernommen wurden, ließ sich der Arbeitsaufwand noch zusätzlich reduzieren.

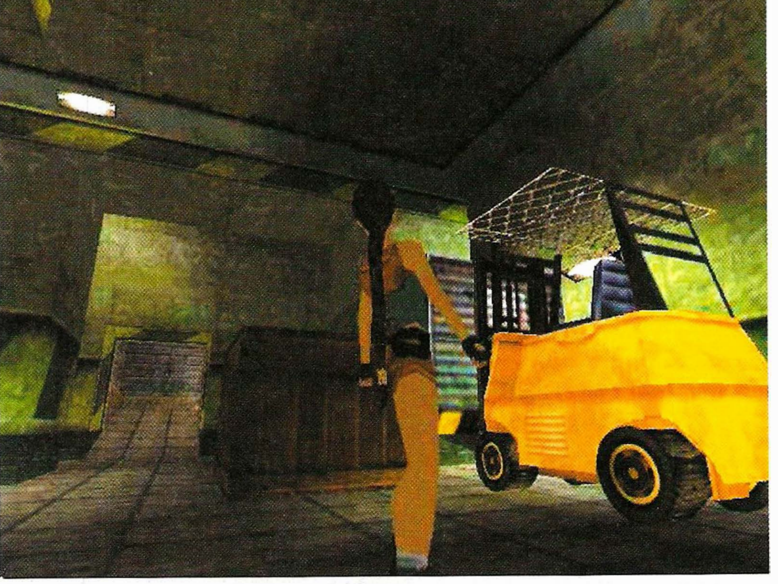
Käufer werden *Die Chroniken* trotzdem in Massen finden. Denn einerseits bieten sie Fans die Möglichkeit, noch ein Stück weiter in das digitale Leben ihrer Heldin vorzustoßen, andererseits vereinen sie die spielerischen Abweichungen zwischen den bisherigen Serienteilen unter einem Packungsdeckel. Als erste Station der Rückblendenreise wurde Rom ausgewählt, das mit seinen engen Gassen und seinem antiken Charme die beliebten Venedigsequenzen ersetzt. Danach taucht Madame Croft in ein russisches U-Boot mit Akte-X-Ambiente und waffenstarrender Besatzung ab. Auf einer zerklüfteten Geisterinsel bei Irland muss sie als Teenager ohne Mordinstrumente zurande kommen, was halsbrecherische Akrobatikeinlagen bedeutet. In einem modernen Wolkenkratzer erschweren zuletzt



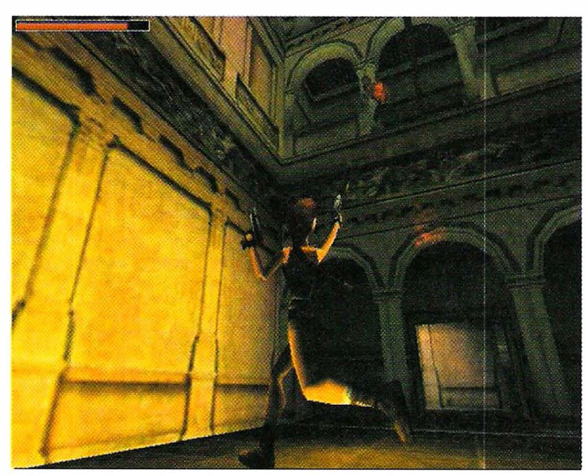
DRAHTSEILAKT Beim Balancieren über Stricke können heransausende Kugeln fatale Auswirkungen haben. Zumindest, wenn die nächste feste Substanz 20 Meter tiefer zu finden ist.



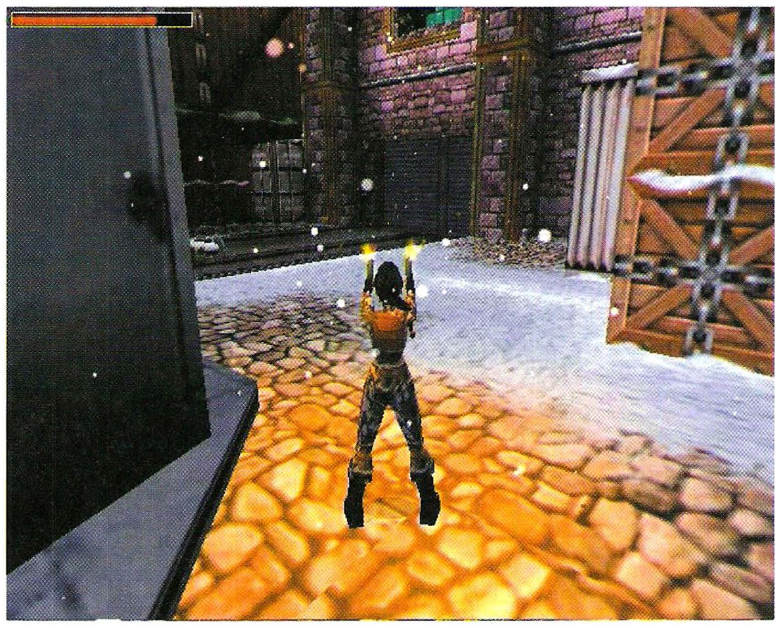
MODENSCHAU In guter alter Tradition wird Lara erneut verschiedene Kostüme wie den Tarn- oder den hautengen Latexanzug herumtragen.



FUHRPARK Ob wieder unterschiedliche Vehikel für rasante Verfolgungsjagden bereitstehen werden, wissen die Entwickler allein. Als Zierde sind sie jedenfalls schon mal enthalten.



MÄNNLEIN UND WEIBLEIN Auf ihrem Streifzug für die Emanzipation des Pferdeschwanzes mäht Lara erneut reihenweise Mannsbilder um.



LEISE RIESELT DER SCHNEE Umso lauter ballert die Actionfee. Neuerdings wird Lara erst auf Gegner schießen können, wenn sie auch der Spieler selbst unter Garantie schon sieht.

computergesteuerte Sicherheits- und Fallensysteme das Vorankommen. Vom Spieler wird folgerichtig vor allem eines gefordert: Anpassungsfähigkeit.

Damit Lara an den vier Orten, die jeweils in mehrere Levels unterteilt sind, nicht gleich gegen die erste Wand läuft, ist ihr Talentrepertoire erneut vergrößert worden. Sie kann inzwischen mit Enterhaken hantieren als wäre sie Tom Cruise auf unmöglicher Mission, sie kann sich tarnen, weiß deutlich mehr Objekte miteinander zu kombinieren und schwingt nicht mehr nur an Seilen, sondern balanciert auch auf ihnen. Im Gegenzug sind Gegner ab sofort in der Lage, Lara bereits durch unbeabsichtigte Geräusche zu orten.

Unter dem Strich heißt das: Detailverbesserungen werden den Spielablauf spannender gestalten, wirklich Neues wird's in *Tomb Raider* jedoch ein weiteres Mal nicht geben.

Daniel Ch. Kreiss

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

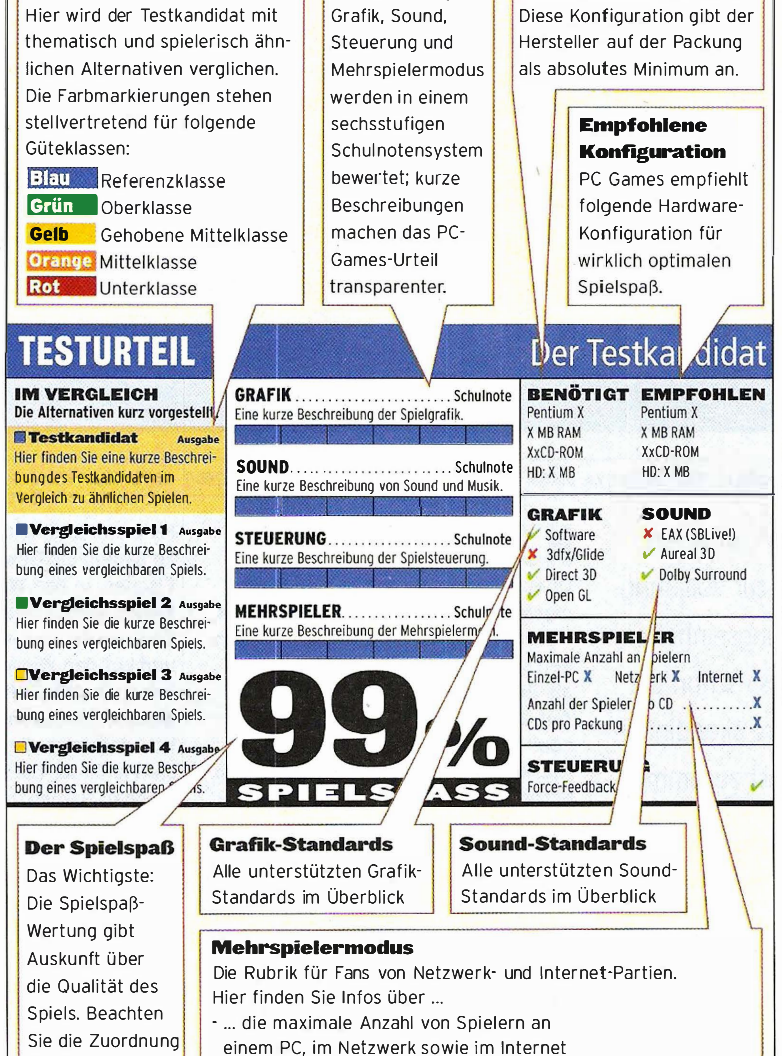
Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

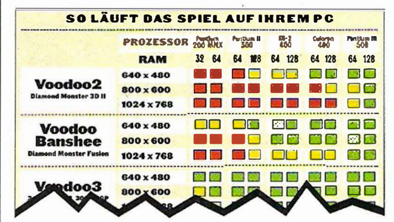


Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.





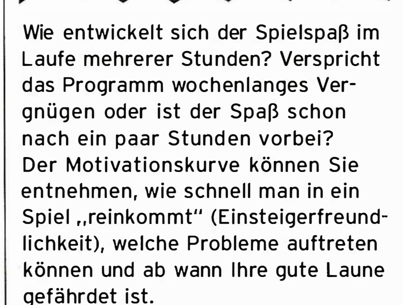
PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.



Wickie und die starken Siedler

■ AUF EINEN BLICK
An den Ringen auf den Häuserfahnen erkennen Sie, ob hier verheiratete Paare wohnen. Wie viele Handwerker in einem Betrieb arbeiten, können Sie an den Schilden neben der Tür ablesen.

FAKTEN	■ ENTWICKLER **Funatics** ■ ANBIETER **THQ** ■ PREIS **ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **08. September 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

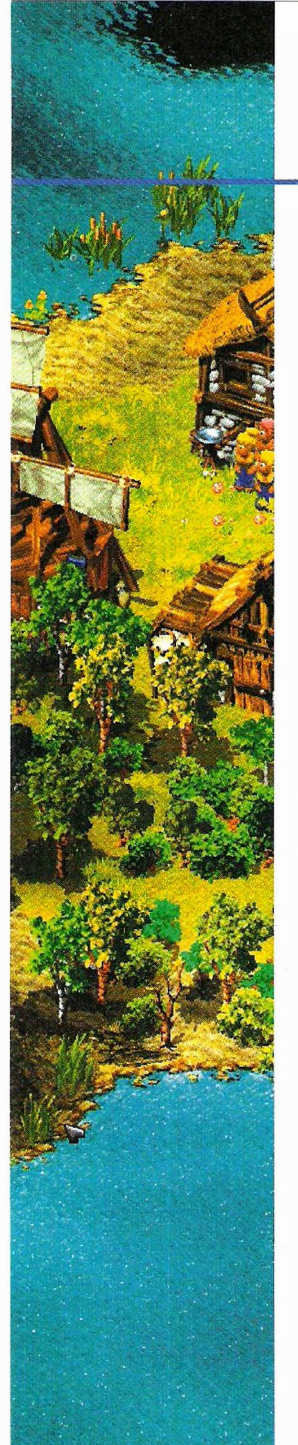
AUF EINEN BLICK

- Zwei Spielgeschwindigkeiten
- Drei Soldatentypen
- 15 Kampagnen-Missionen
- 27 Rohstoffe und Erzeugnisse
- Mehr als 30 Berufe
- Ca. 40 Gebäude

Wussten Sie schon, dass ein Wikingerkind bis zur Volljährigkeit sieben Nahrungseinheiten verputzt? Und dass schon die alten Wikinger ihre skandinavischen Möbel selbst zusammenbauen mussten? Und dass Cultures ein verflixt süchtigmachendes Aufbauspiel im Siedler-Format ist? Unser Spiel des Monats glänzt mit Tugenden, die Siedler 3 gut zu Gesicht gestanden hätten.

Nicht Wickie, sondern Bjarni heißt der sommersprossige Wikinger-Dreikäsehoch, der mit seinen Stammesgenossen Richtung Westen segelt – dorthin, wo Asteroiden niedergegangen sind, die man fälschlicherweise als Bestandteile der Sonne ansieht. Auf der Suche nach den „Sonnensteinen" tourt Bjarni von Grönland über Alaska, die Rocky Mountains bis nach Mittel- und Südamerika. Die Eingeborenen, auf die er und seine Freunde unterwegs treffen (Eskimos, Indianer, Maya), heißen die Fremden nicht immer willkommen – das merken die Wikinger spätestens dann, wenn ihnen die Pfeile um die Ohren fliegen. Doch die Skandinavier lassen sich zwar gerne Met, aber keinen Respekt einflößen – immerhin gilt es, eine wichtige Mission zu erfüllen. Nach der Landung in Nordamerika fängt die Reise äußerst viel versprechend an: Es gibt genug Holz und Steine, um Zelte und Häuser zu bauen; die Gewässer sind voll mit Fischen, in den Wäldern tummeln sich Bären, Bisons und Kaninchen, an den Sträuchern wachsen pralle Früchte und auf den Wiesen lässt sich Weizen anbauen. Die Vielzahl der zu erledigenden Aufgaben macht es erforderlich, dass sich die Wikinger spezialisieren: Jeder hat nicht nur einen eigenen Namen, sondern auch einen Beruf und viele Bedürfnisse. Denn irgendwann kippt selbst der robusteste Holzfäller vor Müdigkeit um oder möchte einen Happen essen.

Das Drachenboot, mit dem die Wikinger ankommen, enthält genügend Nahrung und Material, um die Startphase zu überstehen. Dem Baumeister erteilen Sie den Auftrag, einige Gebäude zusammenzuzimmern, darunter auch Wohnhäuser für ein, zwei und drei Familien. Anschließend können



Wikinger-Damen entlasten die starken Männer, indem sie sich um Heim und Herd kümmern.

Sie dem Haus zuweisen, welche Wikinger darin wohnen dürfen. Ohne Dach über dem Kopf muss der Wikinger nämlich unter freiem Himmel schlafen – was nicht nur unkomfortabel ist, sondern auch nur leidlich erholsam. Nach und nach ergänzt man die Siedlung mit Werkzeugschmieden, Lagerhäusern, Kasernen, Mühlen, Schustereien, Töpfereien, Eisenschmelzen, Bogenschnitzereien, Schustereien und Webstuben.

Anders als aus anderen Aufbauspielen gewohnt, besteht die Bevölkerung aus Männlein UND Weiblein. Derweil sich die Frauen um die Aufzucht des Nachwuchses und den Haushalt kümmern, entwickeln sich die Herren der Schöpfung zu Handwerkern, Farmern und Soldaten. Männer und Frauen dürfen auf Tastendruck sogar heiraten, in eine gemeinsame Wohnung ziehen und beliebig viele Kinder zeugen. Die Frau ist auch dafür verantwortlich, dass ihr Gatte nach dem Feierabend eine warme Mahlzeit vorfindet („Das Essen steht auf dem Herd!"). Dazu bedient sie sich gratis bei Bäckern, Obstbauern, Fischern, Jägern und in Lagerhäusern. Weil Fische und Wild irgendwann zur Neige gehen, besteht die Verpflegung später in erster Linie aus Brot und Beeren. Durch das Weib erfährt der Mann zudem den neuesten Klatsch aus dem Dorf, so dass er nicht selbst seine Zeit mit Schwätzchen vergeuden muss. Da sich die Arbeiter regelmäßig ausruhen müssen, sollten die Wege zwischen Wohnung und Arbeitsplatz möglichst kurz sein. Je älter und erfahrener ein Wikinger ist, desto weniger Schlaf und Nahrung braucht er – was daran liegt, dass Sie ähnlich wie bei *Die Sims* Bonuspunkte auf einzelne Eigenschaften verteilen können.

Damit die Handwerker so richtig effektiv arbeiten, brauchen sie neben einem treu sorgenden Weib vor allem ordentliches Werkzeug und – optimalerweise – einen Meisterbrief. Wer lange genug in einem bestimmten Beruf arbeitet und Erfahrung sammelt, steigt irgendwann zum Meister auf. Das Ausgefuchste am *Cultures*'schen Bildungssystem: Will ein Wikinger Bierbrauer werden, muss er zunächst Meisterbriefe als Bauer, Müller und Bäcker in der Tasche haben. Wenn also der Müller zum Bäkker aufsteigt, sollten Sie tunlichst gleich einen Meisterbauern bei der Hand haben, um die leer gewordene Mühle besetzen zu können. Nun wäre es höchst ineffizient, wenn der Werkzeugmacher das Holz und Eisen für seine Arbeit selbst beim Holzfäller und in der Eisenschmelze abholen müsste. Deshalb können Sie vielen Betrieben Träger zuweisen – das spart Zeit. Unlogik könnte man dem Spiel insofern unterstellen, als die Träger zwar Güter anliefern, nicht aber fertige Waren mitnehmen – sie laufen also „leer" zurück. Stattdessen holen Träger, die für eines der Lagerhäuser arbeiten, die überschüssigen Waren bei den Betrieben in der Umgebung ab. Meister-Träger können Sie zu Händlern ernennen, die mit ihrem Karren zwischen Lagerhäusern hin und her fahren und sich darum kümmern, dass auch weit entfernt liegende Regionen mit Weizen, Wasser und vielem mehr beliefert werden. Dabei das Gleichgewicht zu wah-

Familienplanung

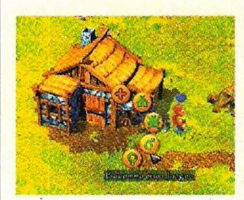
Mit wenigen Mausklicks sorgen Sie für reichlich Nachwuchs. Doch Vorsicht: Die Kids fressen Ihnen die Haare vom Kopf!



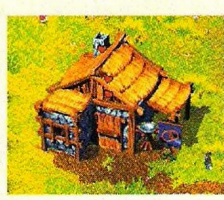
Ohne Ehering geht nichts: Per Menü ermuntern Sie Edda, sich einen Partner zu suchen – und sie muss nicht lange fahnden.



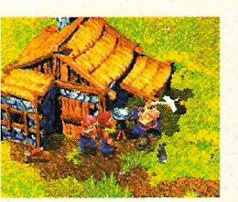
Voraussetzung für Nachwuchs: eine Wohnung. Weisen sie dem glücklichen Paar einfach eine gemütliche Bleibe zu.



Zeit für Nachwuchs: Einfach die Wikingerfrau anwählen, sich für Mädchen oder Junge entscheiden – fertig!



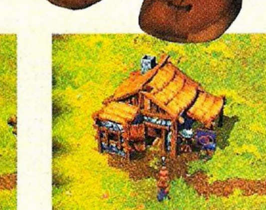
Bald kommt der Gatte nach Hause. Wir können nur mutmaßen, was die aufsteigenden Herzchen zu bedeuten haben.



Schon wenige Sekunden später kommt der Klapperstorch angeflattert und wirft ein krähendes Bündel ab.

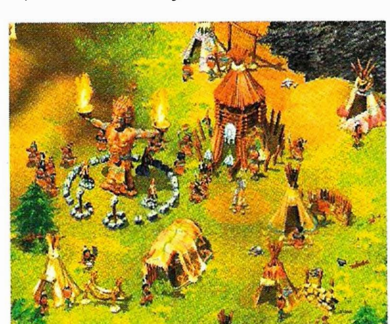


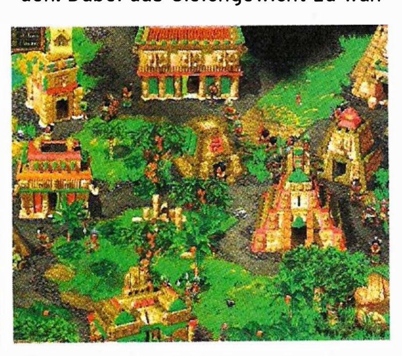
Aus dem Baby entwickelt sich bald ein Teenager, der durch die Gegend tapst und nach Schmetterlingen grapscht.



Erwachsene Wikinger erlernen anschließend einen Beruf, während die Frauen sich nach einem Partner umschauen.







WELTENBUMMLER Die Wikinger kommen ganz schön rum in der Welt: Vom eisigen Grönland über die zerklüfteten Rocky Mountains bis in den mittelamerikanischen Dschungel verschlägt es die Seefahrer. Unterwegs stoßen sie auf Eskimos, Indianer und streitlustige Maya.

Was der Wikinger zum Wohlfühlen braucht

Der PC-Games-Guide für rundum glückliche Wikinger: Damit Ihr Volk prächtig gedeiht, müssen Sie es nicht nur mit Nahrungsmitteln, sondern auch mit Haushaltswaren und Werkzeugen ausstatten. Unsere Beispiel-Siedlung zeigt, wie so etwas funktionieren kann.

1. MÖBEL
Die IKEA-Möbel des Tischlers sorgen dafür, dass sich nicht nur müde Krieger schneller erholen.

2. SCHUHE
Mit flotten Schlappen ermüden die Wikinger weniger schnell – erst recht, wenn sie auf asphaltierten Straßen unterwegs sind.

3. GESCHIRR
Dank der Töpferwaren werden aus jedem Essen zwei!

4. NAHRUNG
Die Wikinger ernähren sich von den Fischen des Anglers, freuen sich über das Wild des Jägers, verputzen die Früchte vom Obstbauern und beißen in das duftende Brot des Bäckers.

5. GLAUBE
Aus Pilzen entsteht Öl, das an Tempeln und Häusern das so genannte „Heilige Feuer" entzündet.

6. FRAU
Die Wikingerinnen besorgen Nahrung, Möbel und Geschirr und ziehen die Kinder groß.

7. UNTERHALTUNG
Der Wikinger muss sich regelmäßig mit seinen Kollegen austauschen; eine Ehefrau kann das für ihn miterledigen.

8. HAUS
Ein Dach über dem Kopf garantiert geruhsamen Schlaf und gesicherte Versorgung mit Essen.

9. MEISTERBRIEF
Macht den Handwerker produktiver und ist außerdem die Voraussetzung für fortgeschrittenere Berufe (Bäcker, Eisenschürfer, Goldschmied etc.)

10. WERKZEUGE
Gerätschaften aus Holz oder – noch besser – Eisen beschleunigen die Produktion.

11. WEGWEISER
Die Schilder verhindern, dass sich die Siedler auf der Suche nach Rohstoffen und Waren verirren.

12. STRASSEN
Auf diesen von Baumeistern angelegten Wegen kommen die Wikinger sichtlich schneller voran. Der Bau dieser Asphaltwege lohnt sich vor allem zwischen häufig frequentierten Strecken (Beispiel: Lagerhaus – Bäckerei).

Lässt sich das Nachbarvolk nicht auf einen Friedensvertrag ein, müssen Speerträger, Schwertkämpfer und Bogenschützen an die Front.

ren, ist eine Wissenschaft für sich; immerhin dürfen Sie in den Lagerübersichten die Mindest- und Wunschmengen für jede einzelne Ware einstellen. Mit anderen Völkern, mit denen ein Friedensvertrag existiert, können Sie auch Waren austauschen und so Überbestände gewinnbringend abbauen. Sobald Sie eine Handelsroute zu deren Lagerhaus einrichten, schiebt der Händler einen Karren durch die Gegend, liefert drei Lehmklumpen und nimmt sich dafür fünf Weizengarben mit. Das Tauschverhältnis ist dabei programmseitig vorgegeben; nur im Mehrspielermodus können Sie Art und Menge der Güter selbst bestimmen. Beim Erweitern des Gebiets treffen Sie mit großer Wahrscheinlichkeit auf weitere Völker wie etwa die Nachos oder Apoteken, die Ihre an sich recht friedlichen Wikinger als Konkurrenz oder gar Bedrohung ansehen. Da gilt es, auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein: Mit Verteidigungstürmen (in denen sich Bogenschützen stationieren lassen) wehren Sie allzu forsche Angreifer ab. Sollte der Turm beschädigt werden, können ihn die Baumeister reparieren. Lässt sich ein Volk weder mit Friedensangeboten noch mit Geschenken besänftigen, brauchen Sie eine schlagkräftige Armee: In einer Kaserne rüstet man Bogenschützen, Speerträger und Schwertkämpfer mit Leder- und Eisenrüstungen aus, verpasst ihnen eine Waffe und schickt sie in typischer Echtzeitmanier ins Getümmel – einfach markieren, auf den Gegner klicken, fertig. In Feldflaschen abgefülltes Bier dient als Proviant und sorgt dafür, dass Sie die Krieger nicht permanent manuell mit Nahrung verpflegen müssen. Die Soldaten können sogar von vornherein um bis zu zwei Stufen befördert werden. Dafür erforderlich: Goldnuggets, die einfach so in der Gegend herumliegen und von den Fachleuten nur noch eingesammelt werden müssen. Das Gold wird anschließend zu Barren geschmolzen und in die Kaserne gebracht.



RAD-GEBER Durch einen Rechtsklick auf eine Figur öffnen Sie ein Symbol-Rad, mit dem sich unter anderem Wohnungen und Arbeitsplätze zuweisen sowie Berufe ändern lassen.



VOLKSZÄHLUNG Im Statistikfenster können Sie nachschauen, welcher Wikinger noch nicht verheiratet ist oder eine Bleibe sucht.

Die größte Gefahr stellen allerdings nicht die Gegner, sondern vielmehr die eigenen Leute dar. Ohne Frauen und Kinder geht's nicht, aber genau die sind es, die Ihnen förmlich die Haare vom Kopf fressen. „Wenn im Dorf erstmal eine Hungersnot ausgebrochen ist, ist es meist zu spät", warnt das Handbuch. Stimmt leider, denn zum einen machen sich die Siedler selbstständig und suchen die Umgebung nach Beerensträuchern ab – und dafür nehmen sie extrem weite Wege auf sich und verlaufen sich auch alle naselang. Zum anderen führt es zu unheilvollen Kettenreaktionen, sobald die Kurve in der Nahrungsmittelstatistik zu stark nach unten zeigt. Beispiel: Ein Müller hat Hunger, verlässt seine Mühle und der Weizen bleibt ungemahlen liegen. Ist der Müller zu lange unterwegs, knurrt irgendwann auch der Magen des Bäckers. Der schließt die Backstube, es wird kein Brot mehr gebacken – tja, und dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Jäger und Fischer nicht mehr nachkommen und alle Vorräte aufgebraucht sind. Sobald dann auch noch Waidmann und selbst der Angler hungernd in der Gegend herumstehen, hilft häufig nur noch das Laden eines Spielstands.

Wenn *Cultures* eines beweist, dann dieses: Der Wikinger an und für sich gehört nicht gerade zu einer Spezies, die sich durch ausgeprägten Überlebensinstinkt auszeichnet. Da schlappt der Baumeister auf der Suche nach Baumstämmen mitten in feindliche Gefilde und lässt sich selbst von einprasselnden Pfeilen nicht von seinem Job abhalten – häufig sein Todesurteil. Gerade weil sich die Wikinger allzu gerne verlaufen, wenn sie sich – aus welchen Gründen auch immer – zu weit von der Siedlung entfernen, sollten Sie Ihre Kundschafter Wegweiser bauen lassen. Die Schilder verweisen auf die nächstgelegenen Wegweiser und tragen so dazu bei, dass Träger und Wikinger-Weibchen schneller ans Ziel gelangen.

Wegweiser sind unentbehrlich – ohne diese Schilder würden sich die Wikinger viel zu oft verlaufen.

In puncto Grafik spielen die *Cultures*-Entwickler all die Erfahrung aus,



■ AUFGEMERKT!
Bei wichtigen Ereignissen Gebäude fertig, Wikinger hat Hunger/will heiraten etc.) erscheint am oberen Bildschirmrand ein entsprechender Hinweis.

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

Cultures kommt ohne 3D-Karten-Unterstützung aus, so dass sich die Performance-Unterschiede unter den Konfigurationen in Grenzen halten.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC
(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
G 400	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Voodoo 2	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Voodoo 3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Riva TNT 2	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
GeForce	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Ab 1.024x768 tritt auf langsameren PCs ein merkliches Ruckeln auf. Wählen Sie bei Bedarf einen 8-Bit-Modus und eine Auflösung von 640x480.

Die Schmerzgrenze

Pentium 266
64 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 4 MB

Mit der Mindestausstattung müssen Sie auf die zuschaltbare Spielbeschleunigung weitgehend verzichten; zudem sollten Sie in den Optionen die Grafikdetails herunterregeln.

Durch den Handel mit anderen Stämmen bauen Sie eigene Überbestände ab und besorgen Waren, die Sie selbst nicht in ausreichender Menge herstellen können.



AUF SIE MIT GEBRÜLL! Mit Speeren, Schwertern, Bögen und Leder-/Eisenrüstungen statten Sie in der Kaserne wackere Soldaten aus und schcken Sie in Echtzeitmanier in die Schlacht.

die sie als Schöpfer von Klassikern wie *Siedler 2* (Blue Byte) und *Knights & Merchants* (TopWare Interactive) gesammelt haben: Wildschweine schlurfen durchs Unterholz, Schmetterlinge umflattern die Wikinger, Mädchen nesteln an ihren Zöpfen herum, Jungens kugeln auf dem Gras herum, Fischer werfen ihre Angel aus und der Töpfer formt mit seinen Händen Tongeschirr. Bei vielen Handwerksbetrieben kann man bereits auf einen Blick abschätzen, ob der Laden läuft - beispielsweise, wenn sich Getreidebüschel vor der Farm stapeln. Die ungemein liebevoll und lebendig gestaltete *Cultures*-Welt verführt dazu, dem Treiben einfach nur zuzugucken, und wegen des doch recht gemächlichen Spieltempos (das sich zum Glück per Tastendruck etwas beschleunigen lässt) hat man dazu auch genügend Zeit. Damit die Übersicht gewahrt bleibt, sind Auflösungen bis 1.600x1.200 einstellbar; die eingebaute Kipp- und Zoom-Möglichkeit ist zwar eine nette Spielerei, in der Praxis aber überflüssig.

Im Gegensatz zu *Die Siedler 3*, *Die Völker* oder auch *Age of Empires 2* kontrollieren Sie nicht mehrere Völker, sondern ausschließlich die wackeren Nordländer - was aber nicht bedeutet, dass *Cultures* an einem Wochenende durchgespielt wäre. Dafür sorgt allein die schiere Anzahl an Karten: Nach den einführenden Tutorial-Missionen erwarten Sie spezielle Einsteiger-Szenarien - die Sie in jedem Fall gespielt haben sollten, ehe Sie sich der Kampagne zuwenden, die es stellenweise wirklich in sich hat. Wer einfach nur in Ruhe seine Siedlungen aufbauen möchte, ist mit den beliebig anwählbaren Einzelszenarien am besten beraten. Genügend Zeit und Geduld vorausgesetzt, können Sie auch ein Netzwerkspiel starten, in dem Sie auch jederzeit Spielstände anlegen dürfen. Damit sich die Spielzeit einigermaßen in Grenzen hält, gibt es neben Kampfmissionen auch Karten mit wirtschaftlichen Zielen - Beispiel: Wer zuerst 60 Goldbarren beisammen hat, gewinnt. Aus Gründen der Abwechslung hätte es dennoch Sinn gemacht, auch auf Seiten der Indianer, Maya oder Eskimos zu agieren und sich gegen die Wikinger-Invasion behaupten zu dürfen. Wer weiß, vielleicht erleben wir bei einer eventuellen Zusatz-CD doch noch weitere Stämme in der Hauptrolle.

Petra Maueröder



MEINUNG

Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaßdie Hörner auf!

Petra Maueröder

Vier Hochzeiten und kein Todesfall - das wär' geschafft! Doch wer glaubt, dass es nach den einfachen Einsteigermissionen so lockerflockig weitergeht, der irrt: Die Wikinger mampfen wie die Scheunendrescher - ohne Disziplin hat man mehr mit Hungersnöten als mit den Feinden zu kämpfen. *Cultures* ist Siedeln, wie ich es mir wünsche: Eine Kampagne mit schön gestalteten Karten, genug Zeit zum Aufbauen und Gucken und zum Abschluss ein spannendes Kämpfchen mit muffigen Indianern auf dem Kriegspfad. Schade finde ich nur, dass man schon in den ersten Missionen alles bauen und fabrizieren darf - wo bleiben da die Überraschungen? Andererseits entdeckt man ständig neue Möglichkeiten, um Siedlungen noch optimaler zu gestalten. Und für ein Spiel dieser Komplexität sind Bedienung, Handel und Warentransport glücklicherweise recht übersichtlich. Ob Die Siedler 4 sooo viel besser wird, dass man noch drei Monate warten sollte? Wohl kaum - es sei denn, Sie legen großen Wert auf das, was bei *Cultures* (leider) fehlt: Schifffahrt, Insel-Erkunden, mehr als ein Volk zur Auswahl. Wer lieber baut und handelt als kämpft und brandschatzt, ist mit *Cultures* optimal beraten.



MEINUNG

Liebe geht durch den Magen - das ist bei Cultures wörtlich zu verstehen!

Florian Stangl

Es hätte ein schöner Tag werden können: Brynhild möchte Olof heiraten, Ari freut sich, weil er Bäckermeister geworden ist und Hakon ist endlich erwachsen. Doch da passiert es: Bersi hat Hunger, Ansgar auch und sogar Hafgrim knurrt der Magen. Jetzt wird der Spieler hektisch, denn nur wenn innerhalb weniger Augenblicke die Nahrungsversorgung aufgepäppelt wird, hat das Wikingervolk eine Überlebenschance. In keinem anderen Spiel spielt Nahrung eine so dominante Rolle wie in *Cultures* - hat der Wikinger kein Brot, läuft er in den Wald. Dass dann nicht mehr gearbeitet, sondern nach Beeren gesucht wird, liegt auf der Hand. Und so beginnt der Teufelskreis: Der Farmer mäht kein Getreide mehr, der Müller hat somit nix zu mahlen und der Bäcker kriegt vom hungrigen Träger auch kein Wasser fürs Brot geliefert. Grundvoraussetzung für erquickliches Wikingerwachstum ist gründliche Familienplanung, kurze Wege zwischen Wohnung und Arbeitsplatz sowie der stete Blick auf die Statistiken. Dass das riesig Spaß macht, liegt am vielschichtigen Gameplay und der putzigen Grafik. Denn hüpft ein Wikinger vor Freude auf und ab, schlägt auch das Spielerherz höher. Und schon ruft die nächste Mission ...

TESTURTEIL Cultures – Die Entdeckung Vinlands

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Die Siedler 1/99
Blue Bytes kampflastiger Genre-Primus, wird noch 2000 fortgesetzt.

Cultures 10/2000
Komplexer und wunderschöner Zeitfresser: Klarer Kauf für Siedel- und Wuselfans, denen *Siedler 4* noch zu lange dauert!

Die Völker 7/99
Dreister, dennoch unterhaltsamer *Siedler*-Klon - allerdings ohne eigene Ideen.

Knights & Merchants 10/98
Wunderschönes Aufbauspiel, aber etwas zäher als *Siedler*, *Cultures* & Co.

Die Siedler 2 06/96
Klassiker der *Cultures*-Macher: für viele nach wie vor die beste *Siedler*-Folge.

GRAFIK .... Sehr gut
Technisch top und mit viel Liebe zum Detail animiert.

SOUND .... Gut
Kindergeplärr, Schwerterklirren, angenehme Musik.

STEUERUNG .... Gut
Für ein Spiel dieser Komplexität einfach zu bedienen.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Viele Karten, auch allein gegen den PC spielbar,.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 600
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 314 MB	HD: 314 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ PHOTONEN-TORPEDOS FEUER! Wie gut, dass sich die Ingenieure der Voyager ständig etwas Neues einfallen lassen und endlich die mächtigen Torpedos auf Handtaschengröße schrumpfen konnten.

Brachiale Borg, tolle Terraner

Das Raumschiff Voyager will in den Alpha-Quadranten, das Spiel Elite Force ebenfalls - rein wertungstechnisch.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Raven** ■ ANBIETER **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **29. September 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

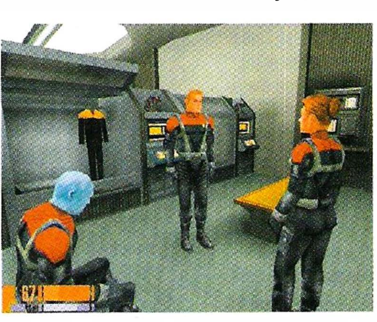
AUF EINEN BLICK

- 14 verschiedene Gegner
- 9 Waffen mit teils 2 Feuermodi
- 8 Missionen
- Jeweils 2 bis 5 Unterlevels
- 1 Seven of Nine
- Keine Werbepausen

Hurra, hurra, ich flieg mit Picard - falsches Lied. Diesmal geht's mit Kollegin Janeway auf die Reise. Dass sich die gesamte Crew so hölzern bewegt wie der Captain der TV-Serie *Voyager*, muss Zufall sein. An der Q3-Engine kann's ja nicht liegen ...

Sternzeit 48315,6. Captain Stangl und die Crew der PC Games befinden sich auf gefährlichem Gebiet. Allein in den Weiten einer CD-ROM begeben sie sich in herausfordernde Einsätze, schlagen sich mit Fehlern im System herum und müssen sich schließlich den Fragen stellen, die nie ein Mensch zuvor beantwortet hat: Hilft die Q3A-Technik den Rundungen von Seven of Nine? Sind die Borg wirklich so böse? Und gibt es endlich ein Star-Trek-Spiel, das wirklich Spaß macht? Die Lösung naht: Wir haben mit Maus, Tastatur und Tricorder Ravens *Star Trek: Voyager - Elite Force* durchgespielt, um einerseits die Welt zu retten, andererseits die vollmundigen Versprechungen der Entwickler zu überprüfen.

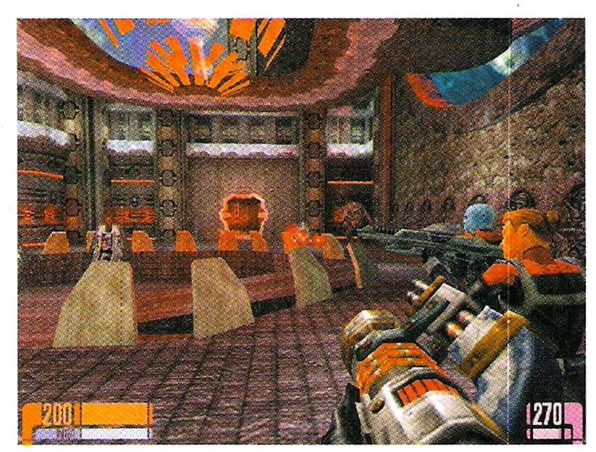
Der Einstieg ins Spiel erfolgt etwas lieblos: Nach einem kurzen Intro finden Sie sich in einem Borg-Würfel wieder und müssen Ihre gefangenen Kameraden retten. Das grantige Kollektiv lässt sich dank der präzisen Einsatzbeschreibungen mit Tutorial-Charakter schnell überlisten, doch am Ende der Befreiungsaktion überschlagen sich die Ereignisse. Ihr Alter Ego, entweder die männliche oder die weibliche Variante von Fähnrich Munro,



TALK TO ME Wenn Ihre Kameraden über eine Mission philosophieren, kann das dauern.



ROHE GEWALT Wenn Sie diesen Träger abschießen, wird der Weg zur Empore frei.



TEAMGEIST Auch wenn sich Ihre Kameraden manchmal arg deppert anstellen, kommen Sie ohne ihre Hilfe nicht weiter.

ballert etwas übermotiviert auf eine Schaltkonsole, um die Kumpels aus dem Borg-Knast zu holen. Das Teil explodiert, Munro stirbt und der Spieler reibt sich verwundert die Augen. Hä? Was soll denn das? Die Aufklärung folgt nach einer kurzen Ladepause: Das Ganze war nur eine Holodeck-Simulation und Sicherheitschef Tuvok staucht den Fähnrich erst mal nach allen Regeln vulkanischer Kunst zusammen. Schluck, das hat gesessen. Der Sinn all dessen bleibt unklar. Soll man nun vorsichtiger sein oder soll man das Wohl aller über das Wohl des Einzelnen stellen? Raten Sie ruhig mit, denn Tuvok wird uns im Lauf des Spiels noch öfter die Leviten lesen.

Wenigstens hat der Spieler nach dem moralischen Tiefschlag zum Auftakt Zeit, sich mit der Voyager und den Kameraden vertraut zu machen, bevor das Raumschiff urplötzlich von Unbekannten ins Nirgendwo katapultiert wird. Dann folgen endlich die richtigen Einsätze, auf die wir alle gewartet haben: Aliens stürmen das Föderationsschiff und müssen mit vereinten Kräften abgewehrt werden. Schon hier fällt auf, wie viel Wert die Entwickler auf so genannte scripted events gelegt haben. Dabei handelt es sich um Ereignisse, die durch Ihre Handlungen ausgelöst werden – beispielsweise, indem Sie einen bestimmten Bereich des Levels betreten, einen ausgewiesenen Gegner beseitigen oder einer Ihrer Kameraden eine Konsole manipuliert. Oft nimmt eine Mission dadurch eine völlig andere Wendung, was für viel Atmosphäre und Spannung sorgt. Gleichzeitig gehört eine gewisse Portion Geduld seitens des Spielers dazu, denn gerade auf der Voyager ziehen sich die Zwiegespräche der Kameraden oft minutenlang – weiter geht es erst, wenn sich alle über ihre Sorgen und Nöte ausgesprochen haben. Das ist beim ersten Mal gewiss spannend und unterhaltsam, doch wenn man einen Auftrag das zweite Mal spielen muss,

Wie unter anderem in Unreal gibt es auch in Elite Force zwei verschiedene Feuermodi für einige Waffen, beispielsweise für den Granatwerfer.



GRÜN IST DIE HOFFNUNG Sogar die Borg hatten ihre Probleme mit dieser Spezies und bitten die Föderation um Hilfe. Ob Sie dem Kollektiv vertrauen sollten, ist eine andere Frage.

dann wird es nervig. Schließlich lässt sich das Ganze nicht abbrechen oder beschleunigen.

Wie es sich für ein waschechtes Star-Trek-Spiel gehört, trifft die aus der TV-Serie bekannte Besatzung samt der Elite Force auf verschiedene bekannte und unbekannte Aliens, von denen einige friedlich sind, andere dagegen arg grantig auf den Spieler reagieren. Manchmal – und das wirkt sich besonders motivierend aus – beharkt man sich gerade noch mit Photonenwerfer, Scavengerwaffe oder Riesen-Schweißgerät, bevor eine gut synchronisierte Videosequenz mithilfe der Spielgrafik einen neuen Handlungsstrang einläutet. Wie unter anderem in *Unreal* gibt es auch in *Elite Force* zwei verschiedene Feuermodi für einige Waffen, beispielsweise für den Granatwerfer. Der verschießt zum einen normale Granaten, auf Wunsch aber auch klebende Minen. Das lässt sich taktisch geschickt einsetzen. Ebenfalls positiv fiel auf, dass der Grundgedanke von Gene Roddenberry nicht völlig außen vor blieb: Nicht immer ist dumpfes Ballern die beste Lösung. Selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad lohnt es sich gelegentlich, einfach auf Zehenspitzen



BÖSE MIENE ZUM GUTEN SPIEL Der grantige Typ sieht nur auf dem Bild realistisch aus, denn die Animationen sind alles andere als natürlich. Dennoch erzeugt das Spiel die nötige Atmosphäre, nicht zuletzt dank der schicken Levels.

Vor allem jene unglücklichen Gegner, die nicht auf den Spieler schießen können, lassen sich leider viel zu einfach austricksen.



SELBSTABLAUFENDE EREIGNISSE Elite Force überzeugt vor allem durch die vielen scripted events, die um den Spieler herum geschehen. Dadurch entsteht die filmähnliche Atmosphäre.

an schlafenden Gegnern vorbeizulaufen. Ganz anders dagegen der überraschende Kampf gegen den so genannten Jäger. Der taucht plötzlich mitten in einer Mission auf, hat mit der Handlung nix zu tun, hinterlässt nach seinem Verschwinden aber eine spaßige Waffe. Nette Idee, die friedliche Star-Trek-Puristen nicht stören dürfte. Apropos stören: Das Verhalten der Gegner ist alles andere als überzeugend. Vor allem jene unglücklichen Aliens und Kampfroboter, die nicht schießen können, lassen sich erschreckend simpel austricksen. Steigen Sie einfach auf eine erhöhte Position, dann erreichen Sie die Klauen oder Zangen der Gegner nicht mehr – jetzt lassen sich alle Widersacher bequem abballern, da sie auch zu doof sind, Ihre Kameraden anzugreifen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad wird das nicht anders; der einzige Unterschied ist, dass Sie weniger Lebenspunkte haben. Schade. Auch die Optik ist sicher nicht das geworden, was mithilfe der *Quake 3*-Engine möglich gewesen wäre. Im direkten Vergleich mit *Heavy Metal F.A.K.K. 2* (Test auf Seite 106) hinkt *Voyager* ein Stück hinterher. Schön dagegen der Sound: Activision engagierte alle deutschen Synchronsprecher der TV-Serie, was zusammen mit der ordentlichen Übersetzung ein dickes Atmosphäre-Plus bringt.

Florian Stangl

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Lange Ladezeiten sind auch bei 700 MB auf der Festplatte nicht zu vermeiden.
- Die hohe Polygon-Stufe bremst nur unwesentlich.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 640x480 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo 2	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo 3	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT 2	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Um Kompatibilitätsprobleme auszuschließen, installieren Sie die aktuellsten Treiber. Mit mindestens 400 MHz ist Ihr Rechner schnell genug.

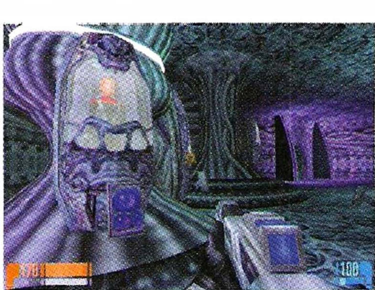
Die Schmerzgrenze

Pentium 266
64 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 8 MB

Wie bei allen Spielen, die auf der *Quake 3*-Engine basieren, hilft das Abschalten von Details nur bis zu einem gewissen Punkt. 266 MHz reichen dann gerade noch aus.



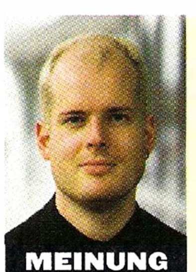
VÖLLIG SCHWERELOS Die geschickt aufgebauten Welten fordern oft das räumliche Vorstellungsvermögen des Spielers.



SCHLAFLIED Sind Aliens, die unsere Kameraden einsperren, vielleicht doch harmlos?



AUF DER CD-ROM!
Unser Video-Test deckt Stärken und Schwächen auf.



MEINUNG

Hilfe, ich werde assimiliert! Elite Force hat mich in seinen Bann gezogen.
Florian Stangl

Elite Force ist alles andere als perfekt. Allzu oft stolpert der Spieler über grenzdebile Gegner auf Daikatana-Niveau und kleine Logikklöpse. Nicht zu vergessen die magere Spieldauer von nur etwa zehn Stunden. Doch sind mir zehn kurzweilige Stunden viel lieber als ein wochenlanges Trauerspiel ohne Unterhaltungswert. *Elite Force* war nie langweilig: Da sind die fetzigen Missionen, die ständigen Überraschungen, die gute Grafik, stimmig synchronisierte Videos und geschmeidiges Gameplay. Dass alles streng linear verläuft, kennt man aus der TV-Serie und fällt nicht negativ ins Gewicht. Der spaßige Mehrspielermodus kann sich zwar nicht mit Großkalibern wie *Unreal Tournament* messen. Dank gefälliger Levels, schöner Spielmodi wie Capture the Flag und kluger Computergegner (anders als im Einzelspielermodus!) kommen auch Solosöldner voll auf ihre Kosten.

TESTURTEIL Star Trek: Voyager – Elite Force

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Unreal Tournament 9/99
Das Turnier-Epos zählt weiter zu den besten Netzwerk-Spielen.

ST: Voyager - Elite Force 10/2000
Gelungenes Leveldesign und Abwechslung in den Missionen trösten über kleinere Mängel hinweg.

Half-Life: Op. Force 1/2000
Das Add-On erreicht locker die Qualität des Shooters des Jahres 1998.

Kiss: Psycho Circus 9/2000
Spaßig dank unendlicher Monsterscharen und witziger Einfälle.

Daikatana 7/2000
Der verspätete Langeweiler enttäuscht durch Unreife und Mängel.

GRAFIK .... Gut
Tolles Ambiente, hölzerne Animationen.

SOUND .... Gut
Gute deutsche Version mit Original-Stimmen.

STEUERUNG .... Sehr gut
Frei konfigurierbar und umfangreich.

MEHRSPIELER .... Gut
Vor allem für Einzelspieler gegen Bots gut.

85%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 2 233	Pentium 3 400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 700 MB	HD: 700 MB

GRAFIK
✘ Software
✘ 3Dfx/Glide
✘ Direct 3D
✔ Open GL

SOUND
✘ EAX (SBLive!)
✔ Aureal 3D
✘ Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk – Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Frühsport mit Flammenschwert

Mit kühlem Kopf und einem stattlichen Waffenarsenal schlägt sich Julie durch eine prachtvolle Science-Fiction-Welt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Take 2** ■ ANBIETER **Ritual Entertainment** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Eine umwerfende Heldin
- Zweihändige Metzelei
- Drei Dutzend Gegnertypen
- Quake-3-Technik
- 21 Waffen
- 28 Spielabschnitte
- Kein Mehrspieler-modus

Sie halten Lara Croft für die erotischste Frau im PC-Spiele-Universum? Sie vergöttern Drakans Rynn wegen ihres frechen Mundwerks und der grazilen Kampfakrobatik? Dann sollten Sie sich vor Julie in Acht nehmen, sonst schwingt die martialische Wuchtbrumme bald auch in Ihren Tagträumen das Flammenschwert.


AUF DER CD--ROM! Erleben Sie, wie Julie mit ihren Widersachern umspringt!

Vorschusslorbeeren erntete *Heavy Metal F.A.K.K. 2* zuhauf, die Bildschirmfotos der detailliert gestalteten Hauptfigur entzückten Actionspieler in aller Welt. Die Heldin steht im Mittelpunkt eines Spiels, dessen umständlicher Name so gar nicht dem schlichten, doch packenden Spielprinzip entspricht. Sie steuern Julie aus der Verfolgerperspektive durch eine bizarre Welt, die nach Vorbild der Comicserie *Heavy Metal* entwickelt wurde. Julie verbringt ihre Tage damit, durchs Dorf zu schlendern und Schwätzchen mit ihren Freunden zu halten. Die Männer können es nicht lassen, mit der schönen Frau zu flirten: Ein ebenmäßiges Gesicht, Model-Maße von 100-60-90 sowie Julies Schlagfertigkeit bringen die Hobby-Schürzenjäger allerdings rasch in Verlegenheit. Während das Kampfweib die Gegend erkundet, greifen Riesenmücken und andere Alien-Kreaturen die Dorfbewohner an. Die Heldin zückt das Schwert und macht aus den Angreifern Insektengelee. Besorgt um das Wohlergehen der Menschen, begibt sie sich auf eine Reise durch die verschiedenen

■ **NO MEANS NO** Julie gibt den dämlichen Blechwesen einen Korb, sie muss sich weiterhin tödlicher Avancen erwehren.



FIT FOR FIGHTING Einige Kontrahenten wie dieser gigantische Endgegner könnten die Heldin zwischen Daumen und Zeigefinger zerquetschen – würden sie das flotte Weib erwischen.



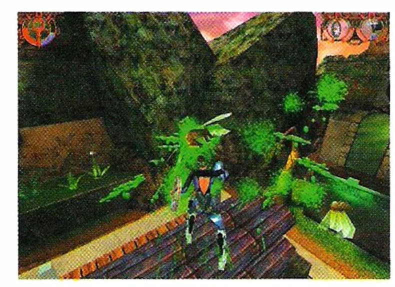
GOTTESGESCHENK Über Waffen und Munition freut sich die Heldin, denn 80% ihrer Zeit verbringt sie mit der Monsterbekämpfung.

Regionen ihres Heimatplaneten, wo sie Giganten mit Riesenkrallen, Blechrobotern und kleinkindergroßen Kampfmöhren begegnet. Jeder Gegnertyp verlangt nach einer besonderen Behandlung: Den flinken Monstern in den Sümpfen rückt sie mit der Kettensäge zu Leibe, Grinsewesen krault sie mit dem Schwert und Mückennester werden mit einer deftigen Sprengladung zerstückelt. Nach jedem Spielabschnitt hat sie es mit einem großen, starken und hartnäckigen Gegner zu tun, bei dessen Bezwingung Kühnheit und Stärke nicht ausreichen.

Köpfchen ist ebenfalls bei den Rätseln gefragt, die zwar nicht allzu zahlreich sind, sich aber nicht im Umlegen von Hebeln erschöpfen. Einmal muss Julie im richtigen Augenblick einen Heuballen erklimmen, der von einem Transportsystem in einen benachbarten Stall befördert wird. Gerade zu Beginn des Spiels führen Sie Dialoge, die automatisch ablaufen und bei denen die Gesichter keine lippensynchrone Bewegung zeigen. Mehr als vier Fünftel der Zeit geht Julie ihrer Berufung nach: Sie metzelt Heerscharen von Aliens, die in allen Spielabschnitten darauf warten, ihre Kräfte mit denen der Schönheit im knappen Fitness-Dress zu messen. Da Julies Garderobe bei den Kämpfen Schaden nimmt und noch mehr Haut freilegt, zieht sie sich mehrmals einen neuen, knappen Dress an – zum Leidwesen des Zuschauers macht sie dies jedoch züchtig hinter Paravents.

Die meiste Zeit verbringen Sie damit zu metzeln, zu meucheln und zu morden. Rätsel wie in *Tomb Raider* oder *Drakan* sind selten.

Wie Drakans Drachenreiterin Rynn lässt sich Julie leicht steuern: Mit den Pfeiltasten lenken Sie die Heldin durch exotische Wälder, Fabrikhallen und Abwasserkanäle, die PC-Maus dient dazu, die Kamera zu justieren. Klicken Sie mit der rechten Taste, greift Julie mit der Rechten zur Schleuder, klicken Sie links, hält sie einen Schild in der Linken. Über ein Waffenmenü oder die entsprechenden Kurzwahltasten bestimmen Sie, in welcher Hand sie welches Instrument schwenken soll: Die von Lara Croft bevorzugten Uzis, ein Flammenwerfer sowie eine Plasmakanone gehören zu den wirkungsvollsten Instrumenten. Die Beherrschung der Steuerung erlernen Sie



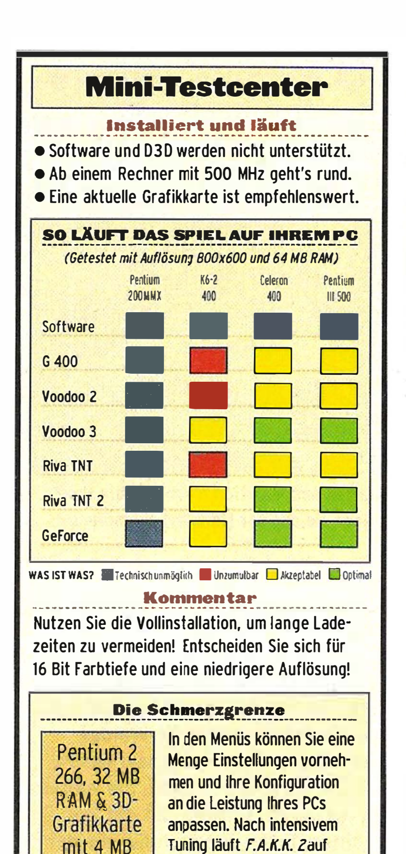
INSEKTENVERNICHTUNG Zunächst sind es nur Riesenmücken, die Julie zusetzen.



FRISCHES OBST Lebensenergie gibt's in Form von Früchten, die überall wachsen.



ZAUBERHAFTES BIEST Das Waffenarsenal enthält Stoß-, Hieb- und Feuerwaffen. Das heißeste Gerät ist ein Flammenwerfer. Steinschleuder, Schwert und Uzi sind weitaus handlicher. Wo mag Julie den ganzen Kram wohl aufbewahren?



Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Software und D3D werden nicht unterstützt.
- Ab einem Rechner mit 500 MHz geht's rund.
- Eine aktuelle Grafikkarte ist empfehlenswert.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 2	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 3	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Riva TNT	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Riva TNT 2	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

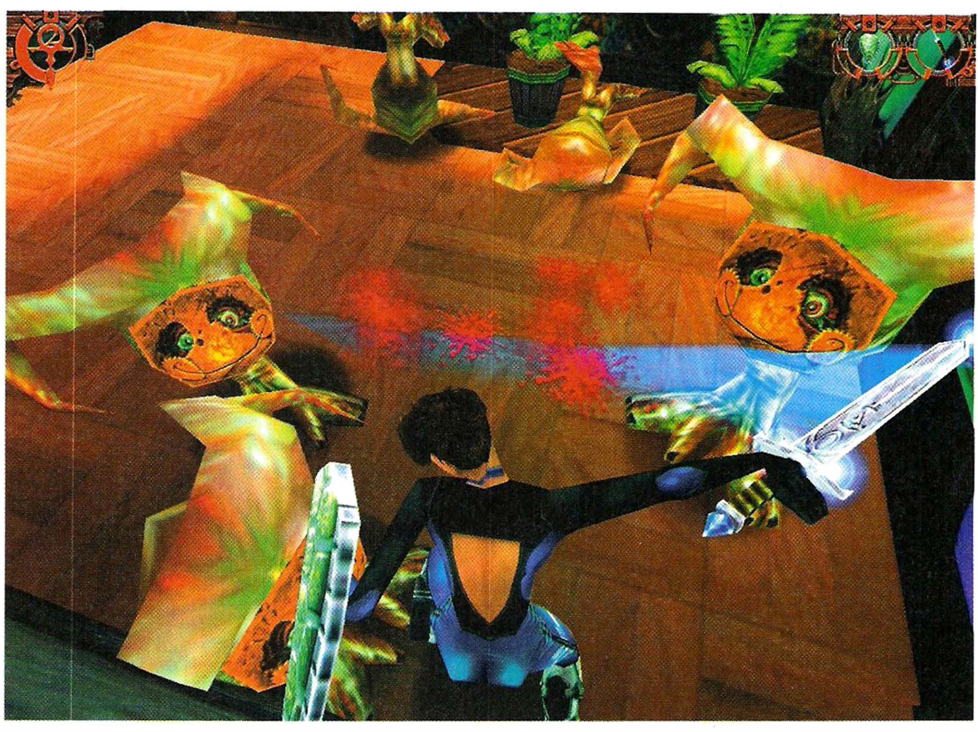
Kommentar

Nutzen Sie die Vollinstallation, um lange Ladezeiten zu vermeiden! Entscheiden Sie sich für 16 Bit Farbtiefe und eine niedrigere Auflösung!

Die Schmerzgrenze

Pentium 2 266, 32 MB RAM & 3D-Grafikkarte mit 4 MB

In den Menüs können Sie eine Menge Einstellungen vornehmen und Ihre Konfiguration an die Leistung Ihres PCs anpassen. Nach intensivem Tuning läuft *F.A.K.K. 2* auf einem 266-MHz-System.

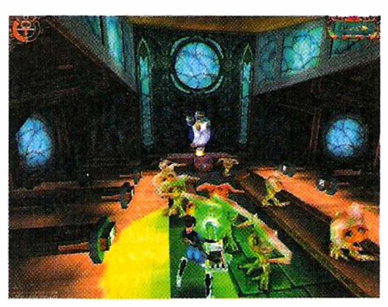


KICHERERBSENBANDE Die niedlichen Knuddelkreaturen sind begeistert von Julie und stürmen massenhaft auf sie ein. Die schwertschwingende Dame versteht keinen Spaß und macht kurzen Prozess mit den Störenfrieden.

im einsteigerfreundlichen Lernabschnitt, dank der Schnellspeicherfunktion können Sie jederzeit Ihren Spielstand sichern. Gelegentlich macht Julie Zicken, etwa wenn Sie einen Abgrund überspringen wollen und die Heldin sich partout nicht am Felsenrand festhalten möchte. Einige Clipping-Fehler und mangelnde Wegfindungsroutinen stören den Spielverlauf. Während der Actionszenen bewährt sich die kombinierte Maus-/Tastatursteuerung; Sie dürfen eine eigene Kampftaktik aus Angriffs-, Verteidigungs- und Sonderschritten entwickeln.

Zwei Stars machen Heavy Metal F.A.K.K. 2 zur Sensation: die Heldin Julie und die Quake-3-Technik.

Die Entwickler verwendeten die *Quake 3*-Engine, die auch im zeitgleich erscheinenden Ego-Shooter *Star Trek: Voyager – Elite Force* zum Einsatz kommt. Wie hervorragend gebogene Oberflächen dargestellt werden können, ist an der Hauptfigur selbst gut zu sehen; andere Figuren sind mit weniger Polygonen gestaltet, um die Leistungsfähigkeit der PCs nicht zu überreizen. Die Spielabschnitte sind so groß, dass Julie bis zu fünf Minuten brauchte, könnte sie ungehindert von einem zum anderen Ende joggen. Rund 7.000 Animationsstufen lassen ihren Lauf unvergleichlich geschmeidig aussehen. Dynamische Lichteffekte ermöglichen es, dass der Prozessor akkurat die Schatten und die Helligkeitswerte der Figuren und Objekte berechnet. Leider verfügt das Spiel



RELIGIONSSTREIT In der Kirche wird die Spreu vom Weizen getrennt – mit der Ionenkanone.

über keinen Mehrspielermodus. Besiegt Julie nach höchstens zwölf Stunden den Endgegner, dann hat der Spaß ein Ende. Ein Add-On mit verschiedenen Online-Spieloptionen wäre eine feine Entschädigung für die kurze Spielzeit.

Peter Kusenberg





MEINUNG

Nicht Blutströme, sondern die kurze Spieldauer trüben den atemberaubenden Metzelspaß.

Peter Kusenberg

Würde ich so gebannt vor dem Bildschirm sitzen, wenn die Heldin nicht eine wohlproportionierte Superfrau wäre, sondern ein Haudegen wie Outcast-Held Cutter Slade? Julies Sex-Appeal ist ein starkes Argument dafür, sich mit der spärlich bekleideten Dame ins Vergnügen zu stürzen – ausreichend ist es nicht. Erst die abwechslungsreichen Kampfszenen und die wegweisende Grafik adeln *Heavy Metal F.A.K.K. 2* zum besten Action-Adventure des Sommers. Lange werden Sie allerdings keinen Spaß mit Julie haben: In weniger als zehn Stunden ist der letzte Gegner in Stücke gehackt und Sie dürfen sich das Hirn über das merkwürdige Ende zermartern. Dämlich im Kreis laufende Gegner und kleine Programmfehler strapazierten meinen Geduldsfaden, das Fehlen eines Mehrspielermodus' finde ich enttäuschend. Die großartigen Metzelszenen reißen's raus, den Schulterschluss mit *Drakans* Rynn kann sich Fräulein Julie jedoch abschminken.

TESTURTEIL — Heavy Metal F.A.K.K. 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Drakan** 10/99 – Drachenreiterin Rynn ist die coolste und wendigste Heldin des Genres.
- **MDK 2** 7/2000 – Gleich drei Helden tummeln sich in diesem turbulenten Action-Kracher.
- **ShadowMan** 10/99 – Mike LeRoys Odyssee überzeugt mit gruseliger Atmosphäre.
- **H. Metal F.A.K.K. 2** 10/2000 – Das technisch und spielerisch beste Action-Adventure des Sommers ist kurz geraten – und fehlerhaft.
- **Die by the Sword** 5/98 – Die Grafik des kurzweiligen Metzelspaßes haut einen nicht vom Hocker.

GRAFIK .... Sehr gut
Die Technik stellt alles in den Schatten.

SOUND .... Sehr gut
Stimmungsvolle Musik, witzige Geräuschkulisse.

STEUERUNG .... Gut
Die Sprungszenen sind ein bisschen hakelig.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden

82% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 2 300	Athlon 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD:180 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Da lachen ja die Hühner!

Unglaublich, wie ein Haufen Hühner zum zweiten Mal die Massen fasziniert. Übertrifft Moorhuhn 2 seinen Vorgänger?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Phenomedia** ■ ANBIETER **Computer Channel** ■ PREIS -- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Doof glotzende Hühner
- Baumelnde Spinne
- Hüpfender Frosch
- Wehrlose Vogelscheuche
- Kein Rocket Jump

Bevor Sie uns jetzt im Geiste kreuzigen, liebe Leser: Bei der Erstellung dieses Tests wurden keine lebenden Hühner gequält, keine hochwertigen Vollpreisspiele wider besseren Wissens gekürzt und keine Redakteure gezwungen, *Moorhuhn 2* zu spielen.

Natürlich wird es den einen oder anderen wundern, warum ein Profi-Magazin wie PC Games dem Moorhuhn-Phänomen eine ganze Seite widmet. Der Grund ist einfach: Jeder kennt das Spiel, jeder hat es schon mal gezockt und daher lässt sich ganz wunderbar darüber lästern. Schließlich stellt es keine Gefahr für den gesunden Menschenverstand dar – zumindest für den von Zockern wie Sie und wir. Bleibt die Frage, wie es ein Spiel schafft, Millionen von Bundesbürgern vor den Monitoren zu fesseln, wenn das Spielprinzip so simpel ist wie eine Folge *Kaffeeklatsch* mit Ralph Morgenstern. Doch Vorsicht, die Moorhuhn-Macher polierten Teil 2 mit vielen neuen Features auf! Allen Vorurteilen zum Trotz präsentiert sich *Moorhuhn 2* mit deutlich mehr Spieltiefe als der karge Vorgänger. Klar, weiterhin muss der geneigte Federviehfetischist nur mit der Maus auf flatternde Hühner zielen, ballern, nachladen und am besten mit den Richtungstasten über das Jagdgebiet hetzen. Doch jetzt kommt's: Durchlöchert man die arme Vogelscheuche mit Schrotkugeln, trauen sich gleich ganze Massen von Moorhühnern vor Ihre Flinte; lässt man eine unschuldige Spinne mit gezielten Schüssen auf und ab flitzen, steigen irgendwann bunte Luftballons auf, die ebenfalls für Punkte sorgen. Ein Schelm, wer dabei an Nena denkt. Dass die Entwickler offensichtlich auch die eine oder andere Partie *Unreal Tournament* oder das indizierte *Quake 3 Arena* gespielt haben, fällt Otto Normaljäger kaum auf, uns aber schon. Denn bei drei schnellen Treffern wird der Spieler mit einem Triple Hit und fünf Bonuspunkten motiviert! Richtig tolle Hechte dürfen sich sogar Moorhuhn Master nennen – wenn da mal kein Kindheitstraum in Erfüllung geht. Doch nach 90 Sekunden ist alles vorbei und nur die spartanische Highscore-Liste erinnert an die vergangenen Heldentaten.

Florian Stangl

Bleibt die Frage, wie ein Spiel es schafft, Millionen von Bundesbürgern vor den Monitoren zu fesseln, wenn das Spielprinzip so spimpel ist wie eine Folge Kaffeeklatsch mit Ralph Morgenstern.



MOORHUHN MASTER Besonders fähige Jägermeister werden bei schnellen Treffern vom Spiel mit anglo-amerikanischem Lob überschüttet. Dem Huhn verschlägt's die Sprache vor Respekt.



MEINUNG

Ich wollt', ich wär' ein Huhn, dann hätt' ich nix zu tun! Halt, Hilfe, nicht schießen!

Florian Stangl

Nur weil halb Deutschland völlig hysterisch auf die aberwitzigen Hühner reagiert, wird das an sich simple Zielkreuz-auf-Huhn-und-ab-dafür-Spielprinzip auch nicht besser. Auch, wenn es nix kostet. Denn jeder halbwegs vernünftige Gamer investiert lieber in ein gutes Vollpreisspiel, mit dem er sich deutlich länger vergnügen kann. Daher geben wir auch diesmal keine Wertung.

PFUI SPINNE! Mit gezielten Schüssen auf das sechsbeinige Krabbeltier locken Sie kunterbunte Luftballons hervor, die auch Punkte bringen.

TESTURTEIL Moorhuhn 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Moorhuhn 2 10/2000
Von allen Dumpfbacken-Spielen das beste. Für lau darf man eigentlich auch nicht mehr erwarten.

Die Original Moorhuhnjagd 7/2000
Löste erst Jahre nach seiner Entwicklung den Hühner-Boom aus.

Rache d. Sumpfhühner 6/2000
Dreister Moorhuhn-Klon ohne besonders eigenständige Ideen.

Rache d. Sumpfhühner Add-On 10/2000
Warum da noch einer obendrauf-gesetzt wurde, weiß wohl keiner.

Big Brother – The Game 6/2000
Dümmer als Zlatko erlaubt: Ödester PacMan-Klon des Jahres.

GRAFIK .... Befriedigend
Ordentlich; es bewegt sich mehr als früher.

SOUND .... Ausreichend
Nicht mal das Gackern der Hühner hört man.

STEUERUNG .... Gut
Maus und drei Tasten reichen völlig aus.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

SPIELSPASS — —

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 16 MB	HD: 16 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung .... –

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Es kribbelt schon wieder!

Deutschlands Vergnügungspark-Architekten stehen Kopf: Hasbro legt bereits die zweite Zusatz-CD auf!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Chris Sawyer** ■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 30,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 30 neue Szenarien
- Erste Zusatz-CD mit dabei
- Neue Läden (u. a. T-Shirt-Stand)
- Neue abgefahrene Achterbahnen
- Leicht angezogener Schwierigkeitsgrad
- Original-Nachbauten berühmter Parks

Lange Warteschlangen, überlaufene Parks, kreischende Kids, wegen Reparatur geschlossene Attraktionen, überteuerte Snacks: In den *Rollercoaster Tycoon*-Parks gibt es all das, was man aus Disneyland & Co. gewohnt ist. Das Zusatz-Paket ist erstmals auch eine Herausforderung für erfahrene Park-Manager.

Jedes der 30 Szenarien beginnt mit dem typischen *Rollercoaster Tycoon*-Schock: Meine Güte, ist die Grafik blockig! Doch sobald die ersten Achterbahnen durch die Loopings und Korkenzieher rasen, lange Schlangen vor den größten Attraktionen entstehen und Tausende von Besuchern über die asphaltierten Wege spurten, kann man sich von diesem Aufbauspiel kaum noch losreißen. Auf den Kachel-Landschaften entstehen gigantische Holz- und Stahlkonstruktionen, dazu Karussells, Riesenräder, Wildwasserbahnen und Minigolf-Anlagen. Damit Sie die immensen Investitionen wieder reinholen, drehen Sie vorsichtig an Eintrittsgeldern und Ticketpreisen; außerdem spülen Pommesbuden, Popcornstände und Souvenir-T-Shirts ordentlich Geld in die Kassen. War schon die erste Zusatz-CD prall gefüllt mit frischen Fahrgeschäften, Shops und Szenarien, so setzt *Loopy Landscapes* noch eins drauf: Es gibt zusätzliche Stände mit Leckereien (Hähnchengrill, Donut-Stand, Stehcafé usw.) und witzige neue Attraktionen wie Jet-Skis, fliegende Untertassen und Schwindel erregende Highspeed-Achterbahnen. Noch mehr Themenbereiche und Zierelemente (Märchenschloss, Raumfahrt) tragen dazu bei, dass Ihr Park mit etwas Glück zur schönsten Anlage im ganzen Land gekürt wird. In den Missionen sollen Sie unter anderem einen Eisberg mit über- und unterirdischen Bahnen bebauen. Oder Sie versuchen sich an Dragon Cove, wo fünf angefangene Achterbahnen auf ihre Fertigstellung warten. Der Haken: Jede Bahn muss bestimmte Intensitätsgrade erreichen. Dezente Verbesserungen im Spiel sorgen für spürbar mehr Komfort: Damit Sie nicht mehr für jede einzelne Colabude den Verkaufspreis einstellen müssen, lässt sich nun optional festlegen, dass die Brause-Konditionen für den gesamten Park gelten. Besonderes Bonbon: Die erste Zusatz-CD *Added Attractions* ist im Preis enthalten.

Petra Maueröder

Hähnchenbratereien und Extrem-Wildwasserbahnen machen Ihre Parks noch attraktiver und abwechslungsreicher.



GRÜN IST DIE HEIDE Der Soltauer Heidepark gehört neben zwei englischen Anlagen zu den drei Bonus-Parks, die eigens für Loopy Landscapes bis ins kleinste Detail nachgebaut wurden.



MEINUNG

Und wieder ist das Vergnügen ganz auf Ihrer Seite!

Petra Maueröder

Ganz so easy wie bisher sind die Missionen des zweiten Add-Ons nicht mehr: Soll die Mega-Achterbahn eine „Erregungsrate" von 6,60 erreichen, kommen selbst Profis ins Schwitzen. Der Kauf des mit 30 Mark fair bemessenen Pakets lohnt sich erst recht, wenn Sie sich die erste Zusatz-CD NICHT gegönnt haben - denn die ist in der Grundgebühr auch schon drin.



EISZEIT Woran andernorts riesige Dampfer zugrunde gehen, lassen Sie einen außergewöhnlichen Freizeitpark auf einem Eisberg entstehen.

TESTURTEIL Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **RCT: Loopy Landscapes** 10/2000 – Zwei grandiose Add-Ons zu einem grandiosen Aufbauspiel in einem Paket - für *Rollercoaster*-Fans Pflicht!
- **RCT: Added-Attractions** 12/99 – Menschen, Bahnen, Attraktionen: Die erste Zusatz-CD für Freizeitpark-Fans.
- **Rollercoaster Tycoon** 4/99 – Ein Aufbauspiel, dessen Riesenerfolg selbst den Hersteller überrascht hat.
- **SimCity 3000 Deutschland** 7/2000 – Marginal aufgewertete Spezialausgabe des Städtebau-Simulators.
- **Theme Park World** 1/2000 – Viel zu kurz geratene, wenig originelle 3D-Variante von *Theme Park*.

GRAFIK .... Gut
Zugegebenermaßen blockig, aber liebevoll animiert.

SOUND .... Gut
Im Park gibt es nichts, was ohne Geräusch auskommt.

STEUERUNG .... Sehr gut
Kinderleicht zu handhaben und übersichtlich.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200 MMX	Pentium II-350
32 MB RAM	64 MB RAM
BxCD-ROM	BxCD-ROM
HD:50 MB	HD:300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

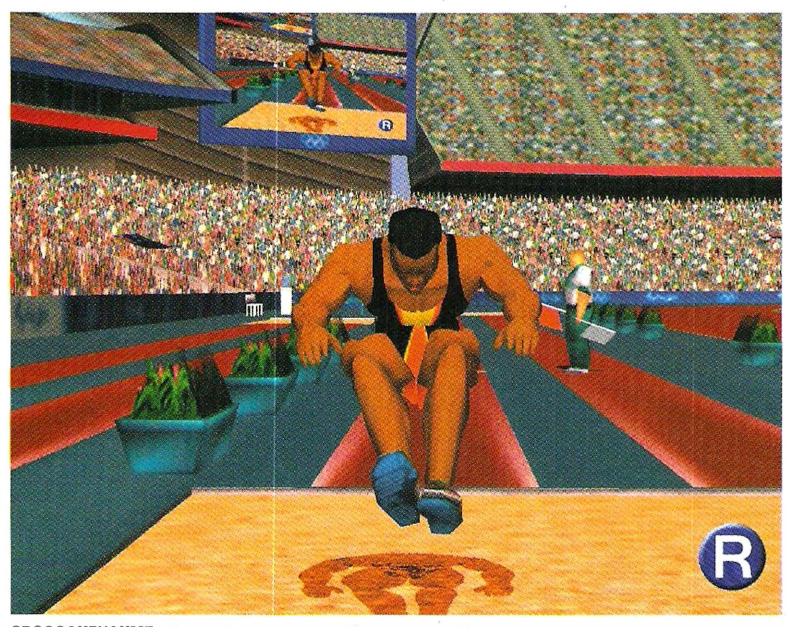
Medaillenjagd Down Under

Pünktlich zum Start der Sommerspiele in Sydney erscheint die virtuelle Version des sportlichen Mega-Events.

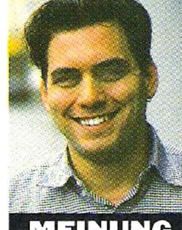
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Access** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 12 Disziplinen
- 3 Spielmodi: Training, Arcade und Olympiade
- 3 Trainingsmodi pro Disziplin
- Original ARD- und ZDF-Kommentatoren
- Offizielle IOC-Lizenz



GROSSAUFNAHME Die Athleten und Kampfrichter verwöhnen das Auge des Spielers mit absolut lebensechten und butterweich animierten Bewegungsabläufen.



Uraltes Spielprinzip in moderner Optik: Sydney 2000 bietet Sportskanonen wenig Neues.

MEINUNG Sascha Gliss

Im Jahr 2000 kann man von einem Sportspiel mehr erwarten als eine schlichte Wiederholung desselben antiquierten Spielprinzips. Leider enttäuscht *Sydney 2000* diese Hoffnung in den meisten der zwölf Disziplinen. Statt auf ausgefeilte Technik setzt die Olympia-Simulation fast ausschließlich auf das altbewährte und ermüdende Prinzip des Wie-wahnsinnig-auf-die-Power-Tasten-Hackens, das - ganz nebenbei bemerkt - auch sicherlich nicht besonders gesund für Ihr Gamepad oder Ihre Tastatur sein kann. Auch der Look des Spiels überzeugt nicht restlos: Die Athleten und deren Animationen sind das gelungene Glanzstück der Grafik, die Hintergründe wirken im Vergleich dazu allerdings wie hingeschludert.

Testen Sie in zwölf olympischen Wettbewerben Ihre Fitness und das Durchhaltevermögen Ihrer Tastatur.

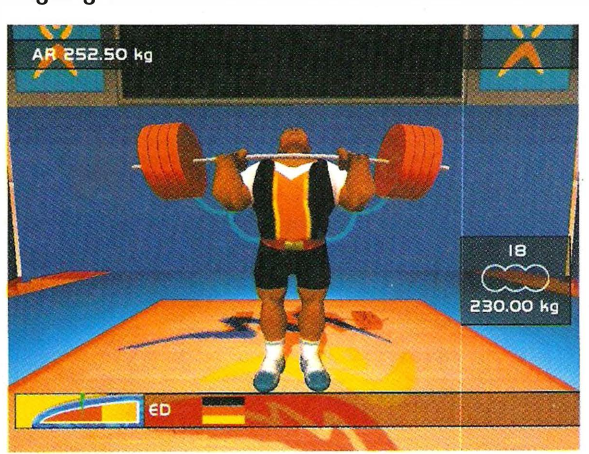
Der Tastenkiller: Die virtuelle Jagd nach Höchstleistungen ist äußerst ungesund für Ihre Eingabegeräte.

Sportspiele à la *Sydney 2000* gibt es nicht erst seit gestern. Klassiker wie *Decathlon* oder *Track & Field* testeten in den 80er-Jahren bereits die Kondition der virtuellen Athleten. Auch die Disziplinen in *Sydney 2000* stammen zumeist aus dem Standardrepertoire: Tontaubenschießen, 100-Meter-Lauf oder Turmspringen kamen bereits mehrfach zu digitalen Ehren. Bei der Steuerung verließ man sich größtenteils auf Altbewährtes: In den meisten Veranstaltungen bauen Sie durch rasend schnelles Drücken bestimmter Tasten Schwung auf und lösen dann mit einer anderen Taste Aktionen wie Sprünge oder Würfe aus. Die zwölf Wettbewerbe laufen entweder im Arcade- oder im Olympia-Modus ab. Während sich die erste Spielart für einen schnellen Abstecher nach Australien eignet, erfordert die Olympia-Option mehr Zeit. Hier müssen Sie sich in je drei Vorrunden für Sydney qualifizieren. Um auf Weltniveau zu kommen, stehen drei Trainingsarten zur Verfügung, in denen Sie die Fitness Ihrer Athleten verbessern. Wer diese Hürde nimmt, startet per Mausklick die Olympiade und tritt nun gegen die Weltelite an. Sämtliche Vorausscheidungen und die Spiele selbst werden von Peter Leissl, Thomas Warck und Gerhard Delling kommentiert, die für ARD und ZDF aus Sydney berichten werden.

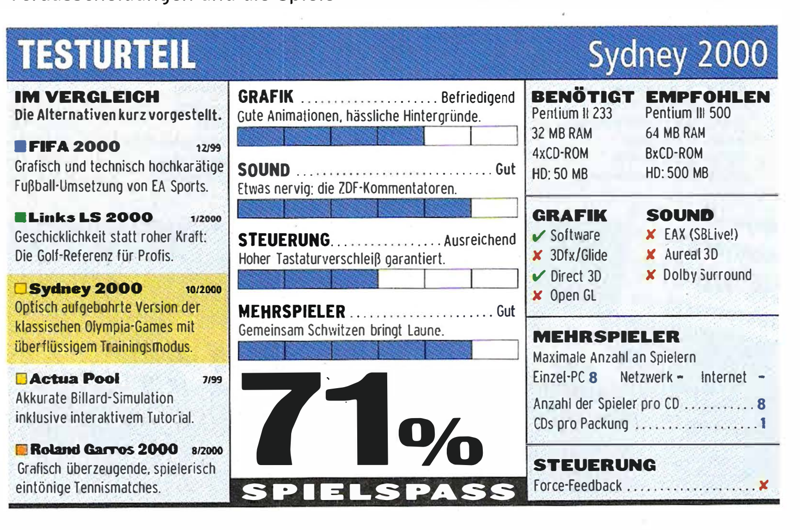
Sascha Gliss



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Nur trainierte Athleten haben eine Chance aufs Gold.



MÄCHTIG STARKE MÄNNER Auch beim Gewichtheben kommt es auf möglichst schnelles Drücken der Powertasten an.



TESTURTEIL Sydney 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **FIFA 2000** 12/99 – Grafisch und technisch hochkarätige Fußball-Umsetzung von EA Sports.
- **Links LS 2000** 1/2000 – Geschicklichkeit statt roher Kraft: Die Golf-Referenz für Profis.
- **Sydney 2000** 10/2000 – Optisch aufgebohrte Version der klassischen Olympia-Games mit überflüssigem Trainingsmodus.
- **Actua Pool** 7/99 – Akkurate Billard-Simulation inklusive interaktivem Tutorial.
- **Roland Garros 2000** 8/2000 – Grafisch überzeugende, spielerisch eintönige Tennismatches.

GRAFIK .... Befriedigend
Gute Animationen, hässliche Hintergründe.

SOUND .... Gut
Etwas nervig: die ZDF-Kommentatoren.

STEUERUNG .... Ausreichend
Hoher Tastaturverschleiß garantiert.

MEHRSPIELER .... Gut
Gemeinsam Schwitzen bringt Laune.

71% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 50 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

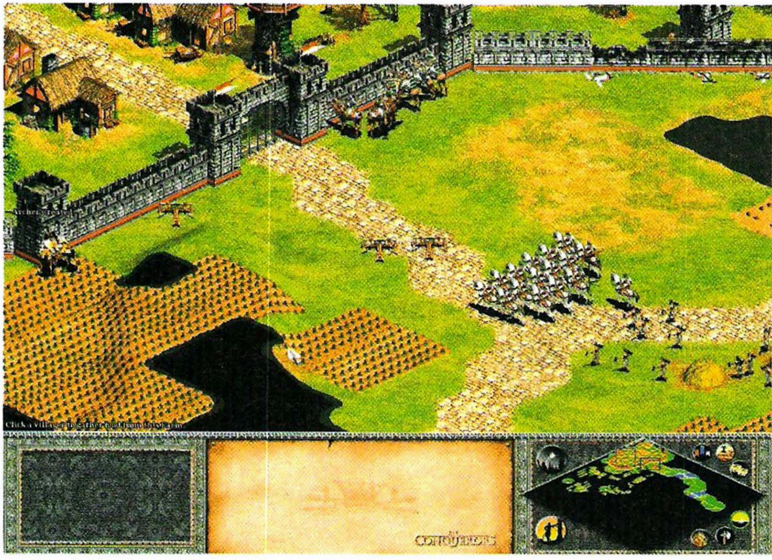
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Der Waffenstillstand ist beendet

Ein Jahr nach Veröffentlichung von Age of Empires 2 nährt die Erweiterungs-CD weitere Feldherrenträume.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ensemble Studios** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Ausbau des Handels
- Aufgemöbelte Einheiten-Intelligenz
- Drei neue Spielvarianten
- Vier Kampagnen
- Dutzende neue Einheiten und Gebäude



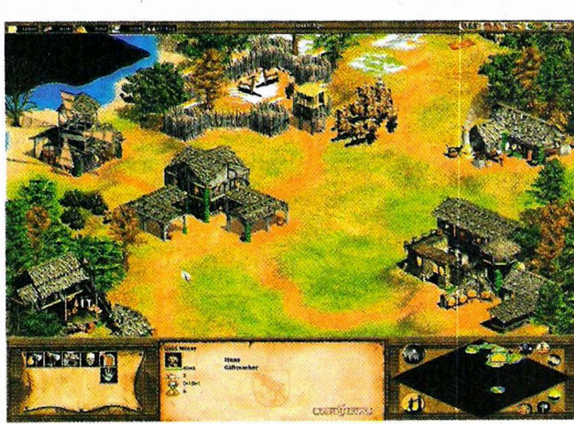
RETTUNG IN LETZTER SEKUNDE Die Mauren belagern Tours – und haben die Stadtmauer beinahe durchbrochen. Da naht ein christliches Entsatzheer in letzter Sekunde ...

In Korea findet ein blutiges Gerangel um die Macht statt, an den Küsten Mittelamerikas kämpfen die einheimischen Indianer gegen die spanischen Eroberer, El Cid bekriegt die feindlichen Mauren: In der offiziellen Erweiterung zu *Age of Empires 2* schlagen weltenbummlerische Strategen historische Schlachten in Ost und West.

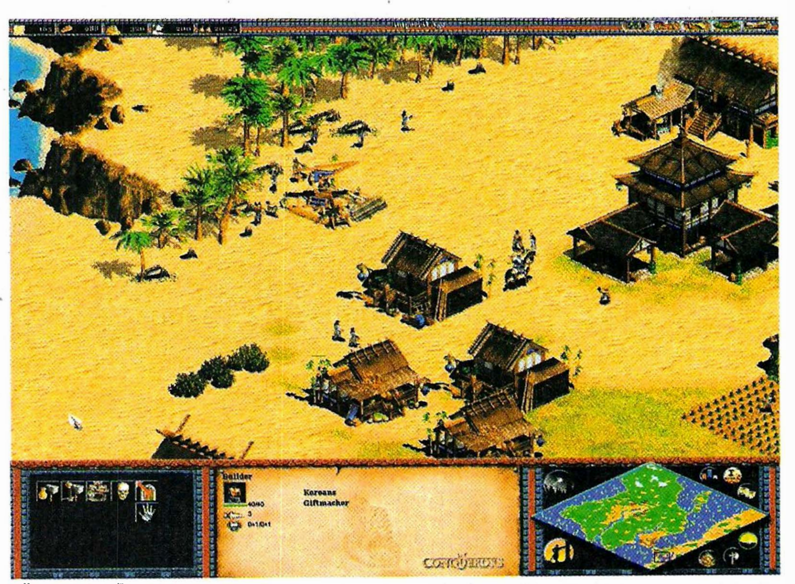
Für unersättliche Schlachtenbummler ist gesorgt: Die Erweiterungs-CD bietet keine spektakulären Neuerungen, sondern Bewährtes in neuem Gewand.

Millionen Spieler in aller Welt lenken die Geschicke der mittelalterlichen Völker des Bestsellers – sowohl allein gegen den PC als auch im Netzwerk gegen andere Hobby-Strategen. In *Age of Empires 2: The Age of Kings* spielen der Ausbau Ihrer Siedlung und das Management Ihrer Arbeiter eine genauso große Rolle wie die Durchführung von Feldzügen gegen die Kontrahenten. Die Erweiterung nimmt keine Veränderungen am Spielprinzip vor, sie fügt dem Grundspiel eine Reihe von Einzelspielen sowie Mehrspielerkarten hinzu. Verbesserungen wurden an der Steuerung, dem Verhalten der Einheiten und an dem Editor vorgenommen. Kernstück der Zusatz-CD sind vier Kampagnen. In den ersten drei erleben Sie Feldzüge des Hunnenführers Attila, des spanischen Freiheitshelden El Cid und des Aztekenherrschers Montezuma; die vierte Kampagne besteht aus acht Missionen, die große Ereignisse der mittelalterlichen Weltgeschichte wiederbeleben: Beispielsweise schlagen Sie die Schlacht von Tours im Jahre 732, landen als Wilhelm der Eroberer in Hastings oder führen Ihre Langbogenschützen in der Schlacht von Agincourt zum Sieg über die Franzosen. Jedes Abenteuer ist in eine Rahmenhandlung eingebettet, die auf historischen Fakten beruht und mit Detailfülle präsentiert wird. So muss sich beispielsweise zu Beginn der El-Cid-Kampagne der Freiheitsheld in einem Zweikampf mit einem Ritter des Königs messen, bevor er das Kommando über die königliche Kavallerie übernehmen darf. Ergänzt wurde die Datenbank, die umfangreiches Hintergrundwissen über die mittelalterlichen Völker, ihre Kultur und Waffentechnik vermittelt. Sie erleben fünf weitere Völker, darunter die Koreaner und Maya. Diese Neuzugänge verfügen über besondere Einheiten und Gebäude (siehe Kasten). Bei der Sprachausgabe wurde darauf geachtet, dass die Koreaner tatsächlich Koreanisch sprechen – oder zumindest koreanisch kauderwelschen.

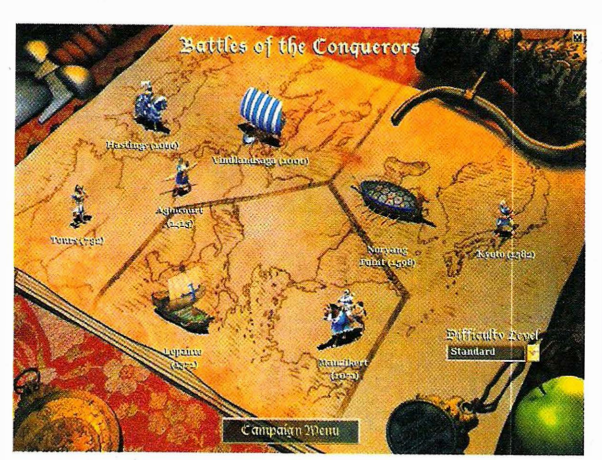
Einige Ärgernisse des Grundspiels wurden beseitigt: So können Sie jetzt die Mühle anklicken und eine Funktion aktivieren, die für eine automatische Aussaat sorgt. Die Arbeiter sind mittlerweile richtig fleißig: Haben die Leute eine Schmiede gebaut, dann stehen sie nicht mehr untätig herum, sondern schnappen sich eine Axt und fällen den nächstbesten Baum. Bei freien



HUNNENREDE Attila zieht mit treuen Gefolgsleuten durchs Land. Zu Beginn der Mission wird der Hunnenchef in einen Hinterhalt gelockt.



HÜHNCHEN SÜSS-SAUER Die Koreaner sind eines der neuen Völker. In diesem Einzelspiel mit der Spielregel „King of the Hill" müssen Sie ein Weltwunder erobern und verteidigen.



GESCHICHTE WIRD GEMACHT Zwischen acht weltbewegenden Schlachten können Sie in der vierten Kampagne auswählen.

Spielen gibt es die Möglichkeit, Freunde, Feinde und Neutrale durch die Farbe kenntlich zu machen. Ebenfalls neu sind drei Variationen der Spielregeln: In „King of the Hill" müssen Sie ein riesiges Denkmal kontrollieren und feindliche Angriffe darauf abwehren. In „Wonder Race" ist es Ihre Aufgabe, so rasch wie möglich ein Weltwunder zu bauen; eine Spielvariante dieser Art hatte bereits im ersten Teil von *Age of Empires* für eine angenehme Abwechslung gesorgt. In „Defend the Wonder" verfügen Sie über sämtliche Techniken und riesige Vorräte; ein Spieler muss sein Weltwunder gegen die gegnerischen Völker verteidigen.

Richtig clever verhalten sich die Einheiten noch immer nicht, so dass beispielsweise Wikinger vor einem zugefrorenen Fjord kapitulieren und wie die Ölgötzen am Strand herumstehen, statt am Ufer entlang zum befohlenen Ziel zu wandern. Wenn die Wikinger zielstrebig marschieren, sind sie genauso stark wie die anderen Fraktionen: Die Stärken der einzelnen Völker sind perfekt ausbalanciert. Die Grafik blieb unverändert, auch die Karten sind nicht größer als in *Age of Empires 2*, so dass Sie nicht mit höheren Systemanforderungen rechnen müssen.

Peter Kusenber

Statt langweiligen Männchenmanagements erleben anspruchsvolle Strategen spannende Geschichten vor historischer Kulisse.



New Kids on the Block

Vier Neuzugänge haben sich zu den Völkerschaften des Grundspiels gesellt. Wir stellen Ihnen die Gebäude, Einheiten und die Geschichte der Fraktionen vor.

Maya

Neben den Azteken und den Inka gehörten die Maya zu den größten Kulturvölkern Amerikas bis zur Kolonisierung ihrer Länder durch die spanischen Eroberer. Der gefiederte Bogenschütze ist eine Besonderheit dieses mittelamerikanischen Volkes. Verglichen mit der asiatischen und europäischen Bogentechnik war die amerikanische primitiv und für die geharnischten Spanier wenig Furcht einflößend.

Koreaner

Im Frühmittelalter erlebte die ostasiatische Halbinsel von Korea heftige Machtkämpfe, die erst im zehnten Jahrhundert beigelegt wurden. 1231 fielen die Mongolen ins Land ein und herrschten 30 Jahre lang über die buddhistischen Koreaner. Einige dieser Ereignisse werden in der Kampagne dargestellt. Als einzigartige Einheit stehen ein Kriegswagen und ein besonders wehrfähiges Schlachtschiff zur Verfügung.

Spanier

Die spanische Kampagne konzentriert sich auf die Kriegszüge des Nationalhelden El Cid, der die Mauren bekämpfte; diese beherrschen den Südteil der iberischen Halbinsel. Der Elite-Konquistador ist die erste von zwei besonderen Einheiten. Er verfügt über 90 Hit-Points und ist recht flink. Der Missionar wird im Kloster ausgebildet, kostet 100 Goldeinheiten und bewegt sich doppelt so schnell wie der Mönch der Teutonen.

Die Azteken

Seit dem 14. Jahrhundert bildeten die Azteken eine Hochkultur im heutigen Mexiko aus. Kämpfe um die Macht verhinderten eine gemeinsame Abwehr gegen die Spanier, die im frühen 16. Jahrhundert das Land eroberten. In den fünf Missionen der Aztekenkampagne verfügen Sie über einen Jaguarkrieger, der sich famos gegen feindliche Infanteristen zur Wehr setzt. Wolkenkratzerhoch sind die Gebäude des mittelamerikanischen Volkes.

MEINUNG

The Conquerors ist ein Pflichtkauf für alle Hobby-Eroberungskrieger.

Peter Kusenberg

So klug, wie von den Entwicklern verkündet, verhalten sich die Einheiten nicht. Kleinere Verbesserungen haben unangenehme Fehlerchen ausgemerzt; dass Sie jetzt Ihre Leute unter den Häuten der Ramme verstecken können, bringt taktische Vorteile – am Spielprinzip ändert dies nichts. Dennoch verdienen die Macher von *The Conquerors* ein dickes Lob: Die neuen Kampagnen wurden von den Entwicklern genauso akkurat gestaltet wie die Kampagnen des Grundspiels; die Einzelspiele sind abwechslungsreich und bieten neue Spielvarianten; für Netzwerkpartien stehen zahlreiche neue Karten bereit, die den Karten von *Age of Kings* in nichts nachstehen. Mir haben die mittelalterlichen Abenteuer Spaß gemacht – und jeder andere Fan der Serie wird hier gewiss nicht enttäuscht werden.

TESTURTEIL – AoE 2: The Conquerors

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99 – Das Grundspiel verfügt über ein nahezu makelloses Spielkonzept.
- **The Conquerors** 10/200 – Dank hervorragender Kampagnen und Einzelmissionen verlängert die Erweiterung den Spielspaß beträchtlich.
- **Cultures** 10/2000 – Das liebenswerte Strategiespiel setzt hauptsächlich auf Aufbauarbeit.
- **Die Siedler 3** 1/99 – Seit fast zwei Jahren siedeln die unermüdlichen Häuschenbauer.
- **Die Völker** 7/99 – Gemächlich bauen Sie Siedlungen und bekriegen konkurrierende Völker.

GRAFIK .... Gut
Die schöne 2D-Landschaft enthält viele Details.

SOUND .... Gut
Gute Sprachausgabe, stimmungsvoller Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Das Einheiten-Management ist einfach.

MEHRSPIELER .... Sehr Gut
Neue Karten und drei weitere Spielmodi

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 350
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 75 MB	HD: 350 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

20.000 Meilen unter dem Meer

In Deep Fighter kämpfen Sie als Gefreiter einer Abwehreinheit zwischen Fischfarmen und Schiffwracks.

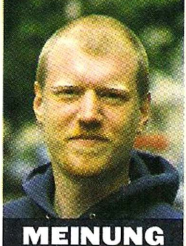
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Criterion Studios** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **14. September 2000** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK

- Über 35 Missionen
- 6 verfügbare U-Boote
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Keine freie Speicherfunktion
- Videosequenzen im 80er-Jahre-Stil



AUF TAUCHSTATION Die Lichtreflexe auf dem Meeresboden sind schlichtweg brillant; der Rest der Grafik hinkt dagegen etwas hinterher. Einige Gegenden wirken seltsam leblos.



Dem Unterwasserepos hätte ein wenig mehr Tempo nicht geschadet.
Andreas Sauerland

MEINUNG

Ich weiß, ich weiß - unter der Meeresoberfläche läuft eben auch in der Realität alles etwas langsamer ab. Trotzdem trudelt mir mein gelbes Unterseeboot vor allem in der Anfangsphase viel zu gemächlich von Einsatzort zu Einsatzort. Wer sich auf das Actionspiel in Zeitlupe erst einmal einlässt, den erwarten jedoch neben einigen wirklich hübschen Grafikeffekten abwechslungsreiche Aufträge und ein originelles Ambiente. Deutlichen Punkteabzug gibt es dagegen für die grausigen Zwischensequenzen, die den Charme eines Trash-Films der frühen 80er-Jahre versprühen, und die Tatsache, dass es innerhalb der teilweise riesigen Missionen keinerlei Speichermöglichkeit gibt.

Im Prinzip bietet Ihnen Deep Fighter nicht mehr und nicht weniger als ein beliebiger Weltraumshooter auch – nur eben in den Tiefen des Meeres.

Nichts für Wasserscheue: *Deep Fighter* entführt Sie in die Tiefen des Meeres, wo Sie sich als hoffnungsvoller Azubi einer Sondereinsatztruppe zwischen Zierfischen und Korallenriffen bewähren müssen.

Schwerelos durch unendliche Weiten schweben, unbekannte Gegenden erforschen und in wilden 360-Grad-Drehungen feindliche Schiffe bombardieren? Was sich anhört wie ein typischer Weltraum-Shooter, spielt sich in Wirklichkeit weit unter dem Meeresspiegel ab. In *Deep Fighter* steuern Sie als junger Kadett ein kleines U-Boot durch umfangreiche Unterwasserwelten. Zunächst beschränken sich Ihre Aufgaben noch auf das Sammeln von Ressourcen und die Pflege von Fischzuchtanlagen; später ziehen Sie in den Kampf gegen Piraten und gegnerische Tiefseegleiter, die es auf Ihre friedliebende Kolonie abgesehen haben. Ihr eigenes Kampfschiff rüsten Sie nach und nach mit weiteren Waffen und Werkzeugen auf, die es Ihnen ermöglichen, Schätze zu bergen, Fischschwärme zu verfolgen oder andere Schiffe zu entern. Sie steuern Ihr Vehikel, ähnlich wie in einem 3D-Shooter, aus der Ego-Perspektive mit einer Kombination aus Maus und Tastatur. Grafisch kann neben den Kulissen aus Korallenriffs und Schiffwracks vor allem der Meeresboden überzeugen, auf dem neben zahlreichen Meeresbewohnern auch das Wechselspiel aus Licht und Schatten für Atmosphäre sorgt.

Andreas Sauerland



HÖRSTURZ Die Zwischensequenzen versprühen den Charme der frühen 80er-Jahre.

ABSCHLEPPDIENST Mit einem Spezialwerkzeug führen Sie einen verirrten Fischschwarm zu seiner Heimatfarm zurück.

TESTURTEIL — Deep Fighter

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Starlancer** 06/2000 — Effektvolles und temporeiches Epos in den unendlichen Tiefen des Alls.
- **Descent 3** 08/99 — Schwindelerregende Dogfights im freien Schwebezustand.
- **Freespace 2** 01/2000 — Farbenfrohe Weltraum-Action mit genialen und dramatischen Kämpfen.
- **Subculture** 12/97 — Humoristisches und selbstironisches Weltraumabenteuer von NovaLogic.
- **Deep Fighter** 10/2000 — Eigentlich ist *Deep Fighter* nichts anderes als ein typischer 360-Grad-Shooter - nur eben unter Wasser.

GRAFIK .... Befriedigend
Die Unterwasserkulissen wirken karg.

SOUND .... Befriedigend
Nette Waffeneffekte, dümmliche Sprecher.

STEUERUNG .... Befriedigend
Schwammig und kaum konfigurierbar.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Etwas tempoarme Unterwasserduelle im Netzwerk.

70%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 600 MB	HD: 800 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **8** Internet **8**
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Das Spiel des Lebens

Wie aus den Ewings die Simpsons wurden: Das volle Leben macht die Sims zu einem Festival verrückter Gags.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Maxis** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Fünf neue Karrieren
- Fünf neue Nachbarschaften
- Drei Architekturstile
- 109 Einrichtungsgegenstände
- 15 Spezialobjekte

Der Erfolg der Sims ist ein Phänomen: Statt fremde Welten zu erobern oder gegen Außerirdische zu kämpfen, beschäftigen Sie sich hier mit typischen Alltagsdingen: Kochen, putzen und die Reinigung von verstopften Toiletten gehören zu Ihren wichtigsten Aufgaben. Mit dem Zusatzpack kommt jetzt wieder Leben in die Bude.

In den letzten Wochen herrschte ein wenig Langeweile in der Welt der Sims: Irgendwann ist eben jedes Karriereziel erreicht, jeder Ausrüstungsgegenstand angeschafft und jede fesche Nachbarin angebaggert. Höchste Zeit für etwas Abwechslung im tristen Alltagsleben!

Das volle Leben versorgt Sie nicht nur mit weit über 100 neuen Tapeten, Teppichen, Möbeln und Elektrogeräten, sondern bietet ihren Schützlingen auch Karrieremöglichkeiten, von denen Sie bisher nicht einmal zu träumen wagten. Fünf Berufswege mit insgesamt 50 Jobs stehen zur Verfügung. Neben vergleichsweise normalen Tätigkeiten wie Journalist, Talk-Show-Moderator oder Musiker haben Sie auch die Chance, sich vom unterbezahlten Telefonwahrsager zu einem mächtigen Sektenführer zu entwickeln oder die zweifelhafte Karriere eines Profihackers einzuschlagen. Sie können sich allerdings auch entscheiden, als professioneller Partygänger Ihre Brötchen zu verdienen. Oder Sie werden Spielekritiker: Laut Maxis beginnt Ihre Arbeit dann nicht vor elf Uhr vormittags und Sie brauchen keinerlei Spezialfähigkeiten, um befördert zu werden...

Je nach Kontostand und persönlichem Geschmack können Sie die Lebensräume Ihrer Sims jetzt noch vielfältiger gestalten. Drei neue Architekturstile gestatten es Ihnen, in lustig-geschmacklosem 50er-Jahre-Ambiente zu schwelgen, sich in mittelalterlichen Schlosskellern zu gruseln oder knallbunte Leopardenmusterteppiche mit stilsicheren orangefarbenen Tapeten zu kombinieren.

Auch bei den Möbeln und den sonstigen Ausrüstungsgegenständen können Sie sich auf Überraschungen gefasst machen: Eine harmlose Öllampe entpuppt sich bei der Reinigung als Heimat eines Flaschengeistes, der Wünsche erfüllt. Mit der Voodoopuppe können Sie Ihren Feinden und Familienmitgliedern heftige Unannehmlichkeiten bereiten. Durch die Kristallkugel riskieren Sie einen Blick in die Zukunft und ein eigentlich hilfreicher Hausroboter sorgt für zusätzliche Turbulenzen. Wie diese Beispiele schon zeigen, ist der Humor von *Das*



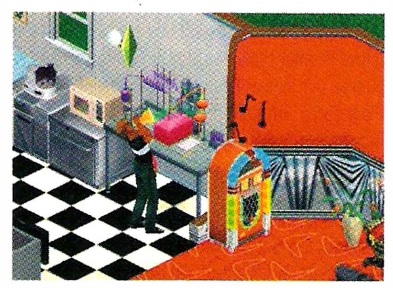
■ TRAUMFAMILIE
Während der Herr im Haus Klavierkonzerte übt, stehen Frau und Kind brav in der Ecke rum. So biedere Familienidyllen werden Sie in Das volle Leben wohl relativ selten zu Gesicht bekommen.



GLADIATOR TRIFFT DSCHINN Die olle Öllampe vom Flohmarkt beherbergte offensichtlich einen eingeschlossenen Flaschengeist.



GESCHMACKSSICHERE INNENEINRICHTUNG Pünktchenteppiche und Leopardenfell: Über 100 Möbel und Bodenbeläge lassen beim Design Ihrer Behausung keine Wünsche offen.



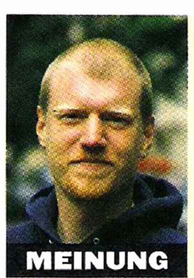
FORSCHUNGSDRANG Dieser Sim genehmigt sich einen Schluck aus dem Chemiekasten.

volle Leben noch viel skurriler als der des Originalprogramms. Wer seinen Sims beispielsweise einen Chemiekasten in die Wohnung stellt, darf sich nicht wundern, wenn die Damen und Herren prompt die abstrusesten Tränke mixen, trinken und schließlich zu Frankensteinmonstern mutieren. Auch ein harmloses Teleskop birgt unkalkulierbare Risiken: Wenn sich Ihr Sim zu sehr um die Beobachtung des Sternenhimmels kümmert, verärgert er damit unter Umständen einige Außerirdische, die sich beobachtet fühlen. Kurz darauf ist dann UFO-Alarm im Land der Sims – unter Umständen werden Ihre virtuellen Freunde sogar entführt.

Überraschungen und verrückte Einfälle lauern in *Das volle Leben* an jeder Ecke. Doch egal, ob der Sensenmann persönlich zur Gartenparty erscheint, Sim-Paare sich kichernd unter der Bettdecke miteinander vergnügen oder hysterisch heulende Zirkusclowns in Ihrer Wohnung randalieren: Das Grundprinzip des Spiels bleibt gleich. Nach wie vor geht es eigentlich nur darum, den Haushalt der künstlichen Lebewesen so gut zu managen, dass sie möglichst schnell die Karriereleiter hinaufsteigen und sich mit Luxusgegenständen ausrüsten können – eine Art virtuelles Puppenhaus eben. Missionsziele im eigentlichen Sinne gibt es nicht. Ebenso wurde versäumt, den von vielen Spielern gewünschten Tagesplaner einzurichten, der einem Alltäglichkeiten wie Toilettengänge oder Putzarbeiten abnimmt. Rein qualitativ hat sich auch die Grafik nicht verbessert – durch die vielen unterschiedlichen Texturen für Teppich und Tapeten wirken die Wohnungen aber immerhin nicht mehr so steril wie vorher.

Andreas Sauerland

In den virtuellen Puppenhäusern war es zuletzt etwas langweilig geworden. Nun bringt das Zusatzpack wieder Abwechslung in den Sim-Alltag.



MEINUNG

Abgedreht, skurril, verrückt: Das volle Leben macht aus den Sims eine Cartoonserie.

Andreas Sauerland

Sex haben, Flaschengeister herbeirufen und den Nachbarn mit der Voodoopuppe quälen: Mit der biederen Gemütlichkeit, die in vielen Sims-Häusern bislang vorherrschte, ist es bis auf weiteres vorbei. *Das volle Leben* steckt voller netter, lustiger und in einigen Fällen wahnwitziger Ideen, die den Alltag Ihrer Hausbewohner gehörig aufpeppen und für stellenweise haarsträubende Turbulenzen sorgen. Schade nur, dass sich am eigentlichen Spielverlauf nichts geändert hat. Wer *Die Sims* vorher schon langweilig fand, der wird auch durch dieses Add-On sicherlich nicht bekehrt. Wer aber schon das Original geliebt hat und seinen Zöglingen in SimCity etwas Abwechslung vom schnöden Alltagstrott bescheren will, der ist mit *Das volle Leben* bestens bedient.



KITSCHIG SCHÖN Dieses Vibratorbett sorgt gegen ein geringes Entgelt für die nötige Entspannung nach der Arbeit.

TESTURTEIL — Die Sims – Das volle Leben

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Die Sims 3/2000
Konkurrenzlos gut: Die bislang einzige Menschensimulation.

Die Sims – Das volle Leben 10/2000
Das Zusatzpaket versorgt Sie mit Einrichtungsgegenständen und jeder Menge Slapstick-Humor.

Creatures 3 1/2000
Die Lebenssimulation ist mittlerweile zu komplex für Gelegenheitsspieler.

SimCity 3000 3/99
Die Heimat der Sims: Riesige Großstädte selbst am Monitor entwerfen!

Theme Hospital 4/97
In der Krankenhaus-Sim müssen Sie sich um Patienten und Ärzte kümmern.

GRAFIK ..... Gut
Figuren wirken kantig, sind aber genial animiert.

SOUND ..... Befriedigend
Nervige Hintergrundmusik, gute Soundeffekte.

STEUERUNG ..... Sehr gut
Einfachste Bedienung durch simple Menüs.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

90% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD ..... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Chitin-Panzerknacker

In 3D-Gefilden kämpfen Sie mit Ihren Ameisen gegen Feinde und Programmschwächen.

FAKTEN ■ ANBIETER **Havas** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Komplett in 3D
- Mehr als 60 Insektenarten und -rassen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielermodus für bis zu 8 Spieler
- Originelle Hintergrundstory



KEINE CHANCE Leider ein bezeichnendes Bild: Unsere Truppen werden bereits kurz nach Missionsbeginn von Feinden, hier Wespen, vernichtend geschlagen.

Mit einem originellen Szenario bringt *Imperium der Ameisen* zumindest thematisch frischen Wind ins Genre. Das Wald- und Wiesen-Gewusel artet leider schnell zur Geduldsprobe aus.

Dabei ist der erste Eindruck durchaus positiv: Mit ordentlicher 3D-Grafik, detaillierten Einheiten und stimmiger Soundatmosphäre überzeugt *Imperium der Ameisen* in technischer Hinsicht. Spielerisch macht sich aber schnell Ernüchterung breit: Sie erfüllen genretypische Aufgaben (Karte erkunden, Rohstoffe sammeln usw.), die durch die biologische Thematik wesentlich erschwert werden. Für neue Einheiten sorgen zum Beispiel nur die Eier der Königin, ohne Nahrung verhungern Ihre Truppen und wer bei Wintereinbruch noch nicht alle Ameisen im Hügel hat, muss empfindliche Verluste einstecken. Außerdem gehorchen Ihre Kämpfer nicht immer den Befehlen. Attackieren Sie einen großen Feind wie eine Gottesanbeterin, ergreifen Ihre Schützlinge schon mal die Flucht. Gerade der Umstand, dass Sie neben den eigentlichen Feinden auch noch übermächtige Aggressoren im Auge behalten müssen, entpuppte sich als großer Frustfaktor. Hinzu kommen noch 3D-typische Probleme mit Steuerung und Kamera. Fazit: Zu viele Defizite und ein nach wie vor zu hoher Schwierigkeitsgrad machen die interessante Thematik und die guten Ansätze kaputt.

Georg Valtin

Originelle Idee, die leider unzureichend umgesetzt wurde: Nur für leidensfähige Hardcore-Strategen zu empfehlen - und für Insektenfreunde.

TESTURTEIL — Imperium der Ameisen

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Earth 2150 2.0** 06/2000 — Der Klassenprimus in Sachen 3D-Echtzeitstrategie, in jeder Hinsicht Spitze.
- **Metal Fatigue** 04/2000 — Originelle, solide Umsetzung, aber einige spielerische Mängel stören.
- **Dark Reign 2** 08/2000 — Abwechslungsreiche Missionen, öde Landschaften trüben den Spielspaß.
- **Thandor** 02/2000 — Aufgrund fehlender Atmosphäre und dünner Story nur mittelprächtig.
- **Imp. der Ameisen** 10/2000 — Schwächen im Gameplay und Probleme mit der Steuerung vermasseln den Spielspaß, außerdem zu schwer.

GRAFIK .... Gut
Hochwertige 3D-Modelle, aus der Nähe zu pixelig.

SOUND .... Gut
Gute Atmosphäre, Geräuschkulisse wie im Wald.

STEUERUNG .... Befriedigend
Typische 3D-Sorgen und Probleme in Gefechten.

MEHRSPIELER .... Gut
Viel einfacher, was den Spielspaß enorm steigert.

62% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Road Wars

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **InterActive Vision** ■ ANBIETER **Swing!** ■ USK **Ab 6 Jahren**



WAFFENSTILLSTAND Zu Beginn des Rennens sind die Waffen aller Fahrer noch deaktiviert.

In nicht allzu ferner Zukunft streiten sich Rennfahrer in einer tödlichen Liga um Meisterschaftspunkte. Der Spieler kümmert sich um einen der Gladiatoren. Sie statten Ihren Wagen mit martialischem Gerät wie Maschinengewehr oder Nitro-Booster aus, das Ihnen im Kampf gegen solch illustre Fahrer wie „Niki Heissreifen" hilft. Die Entwickler haben sich an großen Vorbildern orientiert, das Ergebnis ist katastrophal. Die Fahrphysik ist lachhaft unrealistisch, die Menüs hässlich und die penetrante Rockmusik nervtötend. Die Spielgrafik hinterlässt einen positiven Eindruck, das aber rettet *Road Wars* nicht vor dem wertungstechnischen Totalschaden. *(sg)*

SPIELSPASS 31%

Ka'Roo

■ GENRE **Geschicklichkeitsspiel** ■ ENTWICKLER **Fakt** ■ ANBIETER **Swing** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



GEISTERSTUNDE Wenn die Gespenster so nah sind, sollten Sie schnell verschwinden.

Mit einem kleinen Känguru hüpfen Sie durch abwechslungsreiche 3D-Levels und müssen in einer bestimmten Zeit Energiekristalle einsammeln. Haben Sie genug davon, öffnet sich der Ausgang zum nächsten der insgesamt 80 Levels. Mit Gimmicks wie Beutelbomben und dem Antifalldingsbums können Sie auch widerspenstigen Fröschen und Geistern entkommen, die dem Helden zu Leibe rücken. Das Leveldesign, die Optik und der Sound sind ordentlich, allerdings stört die teilweise etwas konfuse und träge Kameraführung. Mit der sympathischen Hauptfigur, einer trickfilmartigen Grafik und dem moderaten Schwierigkeitsgrad ist *Ka'Roo* besonders für jüngere Spielefans einen Blick wert. *(gv)*

SPIELSPASS 51%

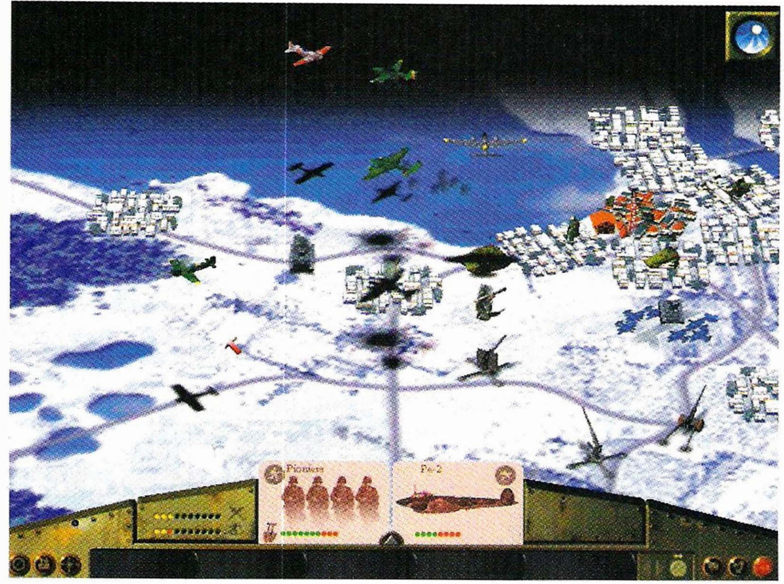
Verbrannte Erde

Der jüngste Spross der legendären Spieleserie geht runderneuert an den Start.

FAKTEN ■ ANBIETER **Mattel Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **29. September 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Vier Kampagnen
- Neue Missionsziele
- Über 20 neue Einzelszenarien
- Über 100 neue Kampfeinheiten
- 40 Führungsfähigkeiten für Offiziere



LUFTSCHLACHT Während die Bodentruppen sich in der verschneiten Landschaft bekriegen, schützen die deutschen Jagdflugzeuge die eigenen Bomber.

Im Osten viel Neues: Greifen Sie diesmal mit *Unternehmen Barbarossa* als deutscher oder sowjetischer Panzer-General in den Verlauf des Russlandfeldzuges ein.

Seit Teil eins der Serie steht *Panzer General* für professionell recherchierte Strategiespiele mit knackigem Schwierigkeitsgrad. Daran änderte sich auch nichts, als vor rund einem Jahr das grafisch komplett umgekrempelte *Western Assault* erschien. Auf den ersten Blick gleichen sich *Western Assault* und *Unternehmen Barbarossa* wie eine Panzerplatte der anderen, der Nachfolger bietet allerdings mehr als nur vier neue Kampagnen. Neben einer leicht überarbeiteten Grafik, die sich nun auch in die Vogelperspektive schwenken lässt, freuen sich Freizeit-Strategen über viele Detailverbesserungen, die den Bedienkomfort erhöhen. So können Sie sich jederzeit eine Auflistung all Ihrer Truppen anzeigen lassen, ohne ständig auf der Übersichtsleiste hin- und herscrollen zu müssen.

Besonders interessant sind die spielerischen Veränderungen: *Unternehmen Barbarossa* stellt Sie mit neuen Missionszielen vor ungewohnte Aufgaben. So müssen Sie beispielsweise auf einigen Karten mit einer Anzahl von Einheiten aus dem Kampfgebiet flüchten oder speziell markierte Feindeinheiten gezielt ausschalten.

Sascha Gliss

Kosmetische Maßnahmen: Unternehmen Barbarossa nutzt eine verbesserte Version der bewährten Panzer-General-Technik.

TESTURTEIL Panzer General Unternehmen Barbarossa

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Jagged Alliance 2** 6/99 – Der Söldnermanager: Genialer Mix aus Rundenstrategie und Rollenspiel.
- **PG4 Unt. Barb.** 10/2000 – Optisch und technisch konsequent verbesserte Neuauflage des klassischen Panzer-General-Systems.
- **PG4 W. Assault** 11/99 – 3D-Rundenstrategie an der Westfront in gewohnt guter Qualität.
- **Heroes of Might & Magic 3** 6/99 – Der dritte Teil der Fantasy-Serie um Monster, Magier und Helden.
- **Age of Wonders** 1/2000 – Strategie im Reich der Mythen: Grafisch simpel, spielerisch top.

GRAFIK .... Befriedigend
Nicht wirklich schön, aber zweckmäßig.

SOUND .... Gut
Marschmusik und Schlachtgetöse.

STEUERUNG .... Sehr gut
Aufgeräumtes, durchdachtes System

MEHRSPIELER .... Gut
Bis zu vier Generäle im Wettstreit..

79% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 351 MB	HD: 351 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Dragonfire

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Target Software** ■ ANBIETER **Blackstar** ■ USK **Ab 12 Jahren**



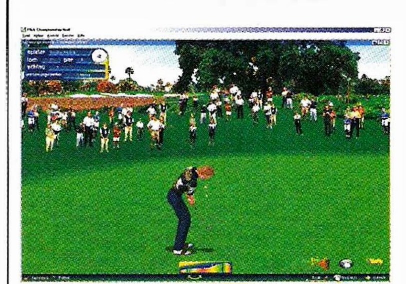
ZAPPENDUSTER Auf den finsteren Karten sind die Figuren kaum zu erkennen.

Um das Fantasyreich Erebos vor dem Übel zu retten, ziehen Sie mit einem von vier Charakteren gegen eine teuflische Prinzessin in den Kampf. In einer Mischung aus Rollenspiel und Adventure lösen Sie moderate „Was benutze ich wo?"-Rätsel und liefern sich mit Orks, Zombies und ähnlichen Bösewichtern Scharmützel. Dafür gibt es aber keine Erfahrungspunkte, da die wenigen Attributwerte und Fertigkeiten nur durch selten auftauchende Tränke gesteigert werden. Das Absuchen der düsteren Karten ist leider ebenso langweilig wie die dünne Story. Lediglich die unfreiwillig komische Synchronisation des Seeräuber-Erpels Bahio sorgt für Lichtblicke. *(gv)*

SPIELSPASS 45%

PGA Championship Golf 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Sierra Sports** ■ ANBIETER **Havas** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



LOCKER EINGELOCHT Das Grün lässt sich beim Putten dank des Rasters gut lesen.

Zahlreiche Spielmodi, akkurate Ballphysik und 13 abwechslungsreiche Kurse zeichnen *PGA Championship Golf 2000* aus. Einziger Schwachpunkt: die Grafik, die nicht das Niveau von Klassenprimus *Links LS 2000* erreicht. Viele Objekte wirken unpassend und allzu künstlich. Die bewährten Steuerungsmethoden, Mausschwung und Dreifachklick, wurden beibehalten. Während Einsteiger damit schnelle Erfolgserlebnisse feiern, können Simulationspuristen über zusätzliche Einstellungen jeden Schlag genau planen. Ein Editor zum Erstellen eigener Kurse und die Unterstützung für Internet-Turniere über WON.net, wo es weitere 150 Plätze zum Download gibt, runden die ordentliche Golfumsetzung ab. *(gv)*

SPIELSPASS 78%

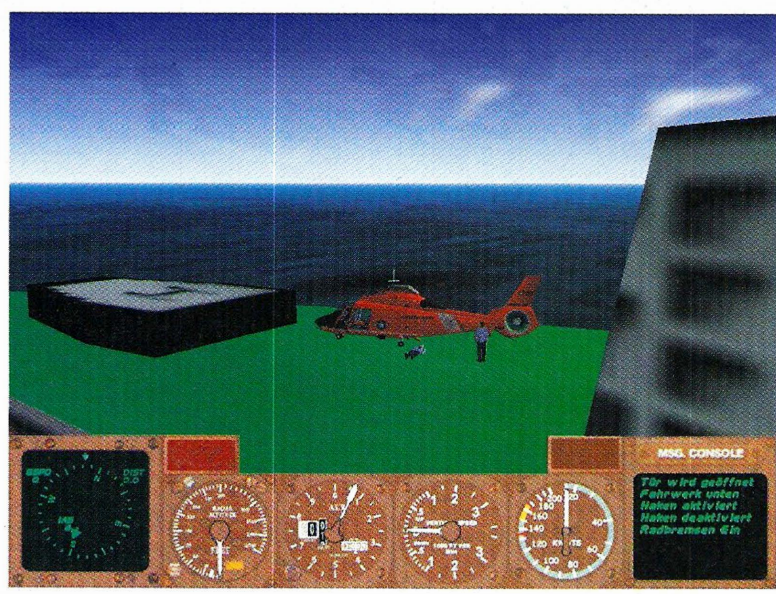
Fliegender Samariter

Die Simulation für Friedfertige. Retten Sie für die US-Küstenwache Menschenleben.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Interactive Vision** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Ber. erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- Über 20 Missionen
- Rettungs- und Kontrolleinsätze
- Arcademodus mit vereinfachtem Flugmodell
- Trainingseinsätze
- Realistisches Rettungsgerät



MILLIMETERARBEIT Bei einer Landung auf Passagierschiffen bekommen auch geübte PC-Piloten dank wechselnden Windverhältnissen feuchte Hände am Joystick.

Reality-TV interaktiv: *Search and Rescue 2* versetzt Sie ins Cockpit eines Rettungshubschraubers.

Spätestens seit Fernsehshows wie *Notruf!* weiß man auch in Deutschland etwas mit dem Begriff Notfallmedizin anzufangen. Die spektakulärste Rolle bei der Bergung Schwerverletzter spielen die fliegenden Ärzte im Rettungshubschrauber. Die US-Küstenwache verfügt über eine ganze Armada dieser Notfall-Helikopter. In *Search and Rescue 2* übernehmen Sie das Kommando über die Besatzung einer dieser fliegenden Ambulanzen und starten eine Karriere als Lebensretter. Nachdem Sie sich im Briefing mit dem Notfall vertraut gemacht haben, fliegen Sie zum Einsatz und setzen vor Ort diverse Rettungsgeräte wie die Schlinge für die Seilwinde oder den mitgebrachten Taucher ein. Bei all diesen Aktionen müssen Sie sich streng an die Dienstvorschrift halten, da das Programm jeden Fehler akribisch vermerkt und mit Punktabzug bestraft. Gerade zu Beginn der Karriere sind solche Fehltritte vorprogrammiert, da das Flugverhalten des Hubschraubers ziemlich realistisch geraten ist und eine ruhige Hand am Joystick erfordert. Ansonsten sieht es technisch eher finster aus: Die wenig detaillierte Grafik ruckelt bei Annäherung an größere Gebäude selbst auf schnellen PCs.

Sascha Gliss

Fliegen für die gute Sache: Mit modernerer Technik hätte man aus dieser Idee mehr machen können.

TESTURTEIL — Search and Rescue 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **MS Flightsimulator 2000** 11/99 — Der Klassiker und Primus unter den zivilen Simulationen.
- **Fly!** 9/99 — Technisch sehr aufwendige Simulation ziviler Luftfahrt.
- **Flight Unlimited 3** 12/99 — Der eher flügellahme dritte Teil der Looking-Glass-Kunstflugserie.
- **Search and Rescue 2** 10/2000 — Interessantes Spielkonzept, das aber unter anderem wegen schlechter Technik abstürzt.
- **Pro Pilot 99** 2/99 — Grottenschlechte Technik, gepaart mit äußerst trister Optik.

GRAFIK .... Ausreichend
Eckig, hässlich und nicht zeitgemäß.

SOUND .... Gut
Eintönige Musik, realistischer Funkverkehr.

STEUERUNG .... Befriedigend
Einen Tick zu übersensibel.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

57%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

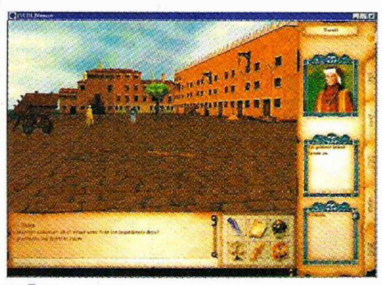
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Venezia

■ GENRE **Wirtschaftssim.** ■ ENTWICKLER **Cryo Netw.** ■ ANBIETER **Cryo Networks** ■ USK **Ab 6 Jahren**



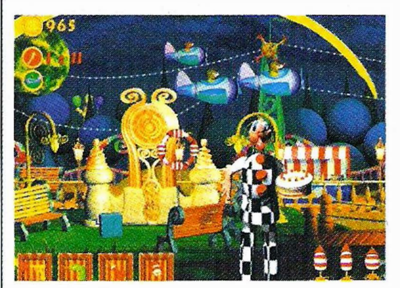
FRÜHER MORGEN Nur wenige Händler warten im Hafen auf Schiffe und Gesprächspartner.

Reich werden im Internet - mit der Wirtschaftssimulation *Venezia* kein Problem. Im mittelalterlichen Venedig häufen Online-Spieler mit dem Handel von Olivenöl und Stoffen Reichtümer an, um irgendwann ganze Industrien ihr Eigen zu nennen. Weitaus interessanter als diese Handelsfunktion ist die Möglichkeit, durch Parteienbildung eine politische Stelle zu besetzen und nicht mehr nur um Geld, sondern auch um Macht zu spielen. Die Spieler kommen aus ganz Europa, Deutschsprachige trifft man daher nur selten an. Im Preis des Spiels sind sechs Monate Mitgliedschaft enthalten, danach belaufen sich die Kosten auf ca. 15 Mark im Monat. *(hw)*

SPIELSPASS 62%

Sumpfhühner-Add-On

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Koch Media** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Ab 6 Jahren**



TORTENSCHLACHT Im Rummelplatz-Level wirft das Sumpfhuhn mit Süßkram.

Der *Moorhuhnjagd*-Klon *Die Rache der Sumpfhühner* belegte wochenlang die Führungsposition der deutschen PC-Spielecharts. Die Zusatzdisk versorgt den virtuellen Jäger nun mit Waffen- und Missionsnachschub. So bekommen Sie es beispielsweise im Spukschloss mit Skeletten und Kobolden zu tun, die Sie mit Armbrüsten, Speerschleudern oder Vorderladerpistolen in die ewigen Pixeljagdgründe schicken. Im Mehrspielermodus blasen Sie im Netzwerk oder Internet gemeinsam zur Jagd. Am öden Spielprinzip und der lausigen technischen Umsetzung ändert allerdings auch das Add-On nichts: Noch immer wird mit praktisch identischen Waffen auf alles geballert, was sich bewegt. *(sg)*

SPIELSPASS 18%

... und oben leuchten die Sterne

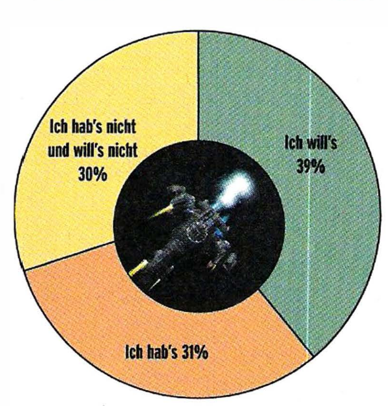
Sie blicken in einen schwarzen Raum, dort blinken unzählige Lichtchen. Die Star-Wars-Erkennungsmelodie ertönt, der Vorspanntext mit den Buchstaben, die sich zum Betrachter hin verbreitern, läuft über den Bildschirm. Szenen dieser Art haben Sie Hunderte Male erlebt? Dann gehören Sie zur Gattung der Spieler, die regelmäßig mit virtuellen Raumschiffen durchs virtuelle Weltall heizen.

■ **KOSMISCHE KONFLIKTE** Zu einer zünftigen Weltraumsimulation gehört ein intergalaktischer Krieg. In Starlancer bekriegen sich der atlantische und der zentralasiatische Machtblock.

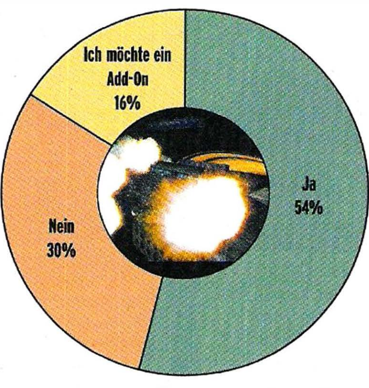
Die Zahl der Spitzentitel unter den Weltraumsimulationen ist deutlich zurückgegangen. Fans freuen sich bereits jetzt auf Freelancer von Wing-Commander-Veteran Chris Roberts.

Designierter Nachfolger

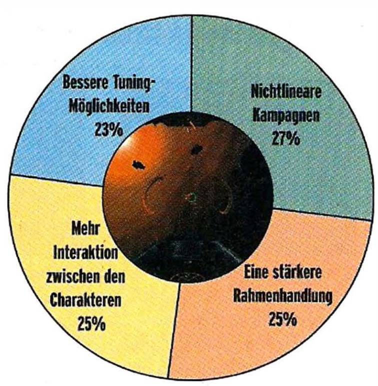
WÄHREND DIE WING-COMMANDER-SERIE pausiert, entwickelten die Roberts-Brüder mit Starlancer einen neuen Hit.



Haben Sie sich Starlancer gekauft oder werden Sie sich das Spiel demnächst zulegen?



Würden Sie es begrüßen, wenn Microsoft weitere Starlancer-Titel veröffentlichte?

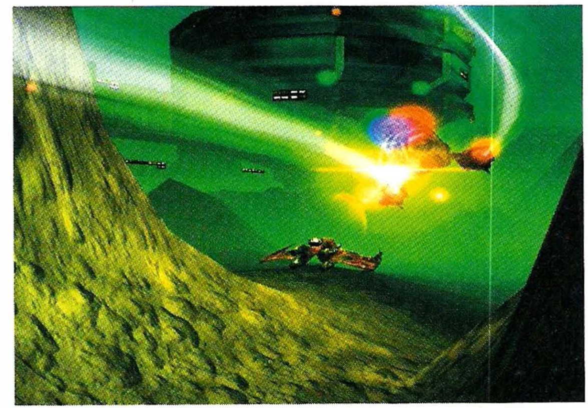


Welche Features vermissen Sie im aktuellen Weltraumshooter Starlancer?

In einem der ersten Filme der Filmgeschichte reisen einige Draufgänger zum Mond und flirten mit den dort lebenden Mondfrauen, die sich genauso albern benehmen wie Frauen und Männer auf der Erde. In einem der ersten Computerspiele steuern Sie ein Raumschiff in Form einer Büroklammer und schießen damit auf weiße Pixelknubbel, die Asteroiden darstellen sollen. Weltraumspiele wie den Ballerspaß *Asteroids* gibt es seit zirka 20 Jahren; somit bilden sie eines der ältesten Spielegenres.

Wie die Filmproduzenten zu Beginn unseres Jahrhunderts haben in den 80er-Jahren zahlreiche Entwickler erkannt, dass es einen großen Bedarf an Titeln dieser Art gibt – und dass ihre Herstellung keines allzu großen Aufwands bedarf. In technischer Hinsicht ist es einfacher, ein Weltall zu simulieren als eine Lebenswelt à la *Half-Life* oder *Black & White* zu erschaffen, wo es Begrenzungen in alle vier Himmelsrichtungen und Hunderte Figuren und Objekte pro Spielabschnitt gibt. Die Welt von *Starlancer* braucht nicht umständlich mit Texturen ausgekleidet zu werden: Farbige Nebel, Planeten, Meteoritenschwärme und Raumschiffe, die majestätisch durchs All gleiten, schaffen gleich die Illusion eines wirklichkeitsnahen Szenarios im scheinbar unendlichen Dunkel.

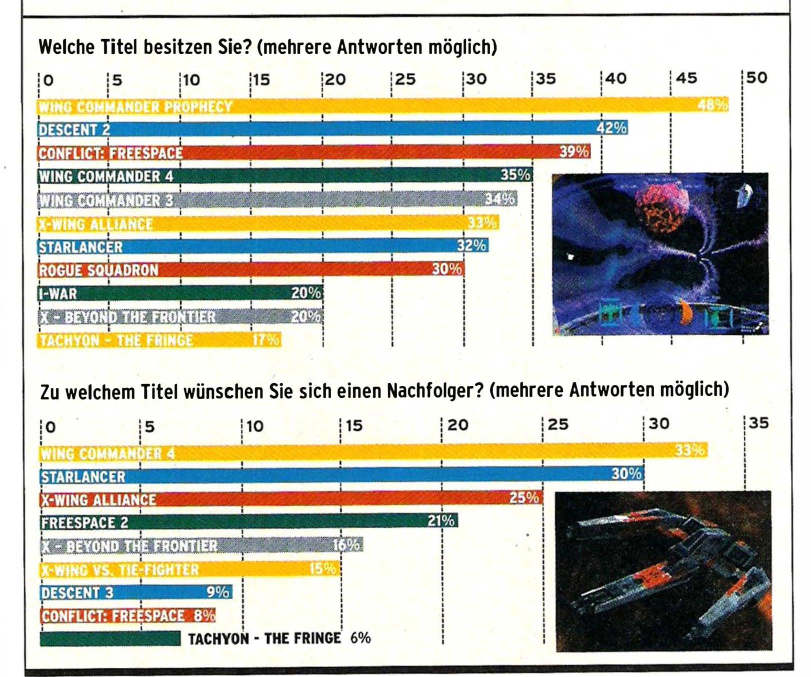
Bereits vor über zehn Jahren konnten Weltraumwelten auf überzeugende Weise simuliert werden. Im ersten Teil der Serie *Wing Commander* erleben Sie die Kämpfe so, als säßen Sie im Cockpit eines Raumschiffs, von der Außenwelt durch eine Fensterscheibe getrennt. Grelle Explosionen, die im luftleeren Raum freilich nicht möglich sind, stellen seit dem ersten *Wing Commander* eines der wenigen unglaubwürdigen, doch wirkungsvollen Elemente dar. Unseren Lesern ist diese Serie die liebste: Unter den fünf meistgespielten Titeln sind allein drei *Wing Commander*-Teile, der jüngste, *Wing Commander Prophecy* von 1997, steht an der Spitze der Beliebtheitscharts. Ein Grund für diesen Enthusiasmus bildet die kinofilmartige Aufmachung dieser Spiele. *Wing Commander 3: The Heart of the Tiger* galt im Jahre 1994 als das Spiel mit den aufwendigsten Zwischensequenzen. Auf vier CD-ROMs war der Inhalt der Simulation verteilt, die technisch und spielerisch einen Höhepunkt des Genres darstellte; die Hauptrolle in den spielfilmartigen Szenen spielte Mark Hamill, Star der ersten *Star*



U-BOOT-COMMANDER Aqua verlegt Kämpfe in die Ozeane. 40 Prozent der Leser stehen auf Action à la Starlancer auf dem Meeresgrund.

Grenzenlose Begeisterung

Der Name Wing Commander ist den meisten Spielern noch heute ein Begriff. Die Titel dieser Serie stehlen dem aktuellen Starlancer die Show.



Galaktische Weltenbummler

Ob Captain Kirk ein guter Wing Commander wäre? Wir wissen jedenfalls, wie sich der typische Wing-Commander-Spieler durchs Weltall schlägt.

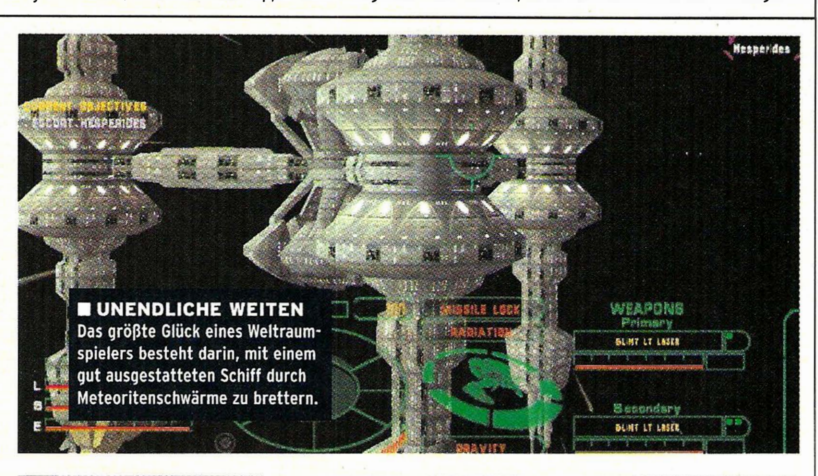
Der typische Weltraumspieler-Spieler ...



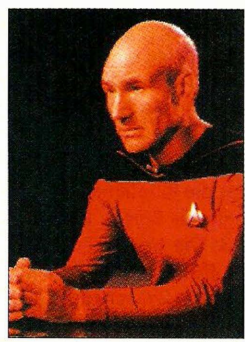
... hält viel von Zwischensequenzen: Zwei von drei Spielern wünschen ausdrücklich Filmszenen, damit sich eine Stimmung wie bei einer Kinofilmvorführung einstellt.



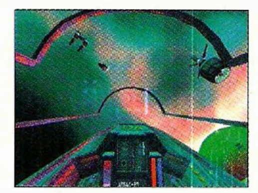
... mag Action- und Strategiespiele. Nur jeder zehnte *Starlancer*-Pilot bevorzugt Simulationen. Offenbar werden Spiele wie *Starlancer* als Actiontitel, nicht als Simulation gesehen.



■ UNENDLICHE WEITEN Das größte Glück eines Weltraumspielers besteht darin, mit einem gut ausgestatteten Schiff durch Meteoritenschwärme zu brettern.

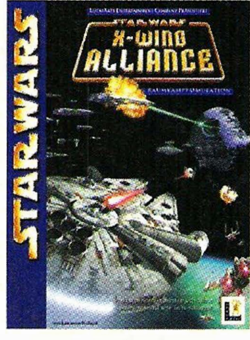


... ist stolz darauf, ein Trekkie zu sein. Die Serie *Star Trek* hat wie keine andere Serie eine riesige Fanschar, die scharf ist auf gute *Star Trek*-Spiele.

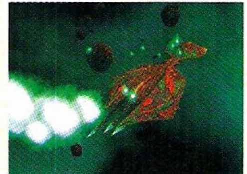


... möchte seine Waffensysteme aufrüsten. Vier von fünf Spielern fummeln gerne an der Ausrüstung ihrer Schiffe herum, entwickeln mit Leidenschaft eigene Waffen für Ihre Lieblingsraumschiffe.

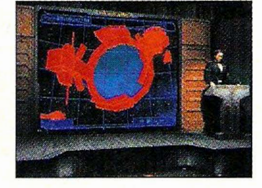
... benutzt den Joystick, am besten einen mit Force-Feedback-Funktion. Auf eine kombinierte Maus-/Tastatursteuerung verlässt sich jeder vierte Spieler.



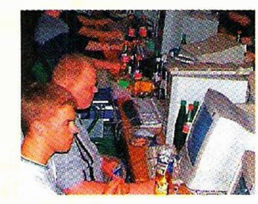
... bevorzugt ein leicht zu steuerndes Modell. Gerade einmal jeder vierte Spieler möchte dicke Handbücher wälzen, bevor er durchs Weltall brettern darf.



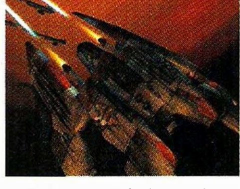
... spielt aus der Ich-Perspektive. Nur zehn Prozent aller Weltraumsimulationsflieger bevorzugen die Verfolgeransicht, die minder unmittelbar wirkt.



... liebt komplexe Kampagnen und abwechslungsreiche Missionen wie in *Starlancer*. 45 Prozent der Befragten begeistern sich für freie Spiele à la *X*.



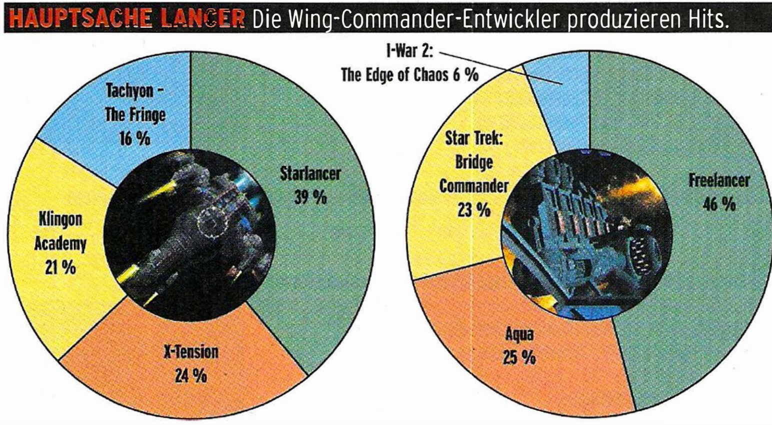
... spielt Weltraumsimulationen offline. Jeder dritte Befragte hat zu schätzen gelernt, welchen Spaß das Spiel über lokales Netzwerk oder Internet macht.



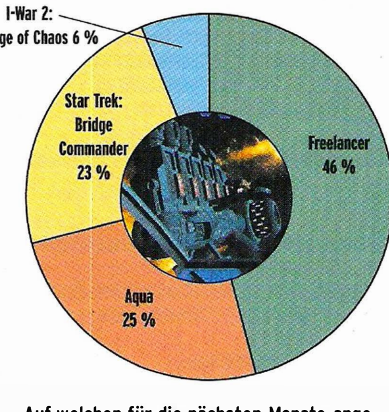
... legt Wert auf eine solide Ausstattung seines Raumschiffs. Für 34 Prozent ist die Aufrüstbarkeit das Wichtigste, jeder vierte bastelt an den Waffen herum.

Welträumige Wertarbeit

HAUPTSACHE LANCER Die Wing-Commander-Entwickler produzieren Hits.



Welchen der genannten Genretitel werden Sie sich in den nächsten Wochen kaufen?



Auf welchen für die nächsten Monate angekündigten Titel freuen Sie sich am meisten?

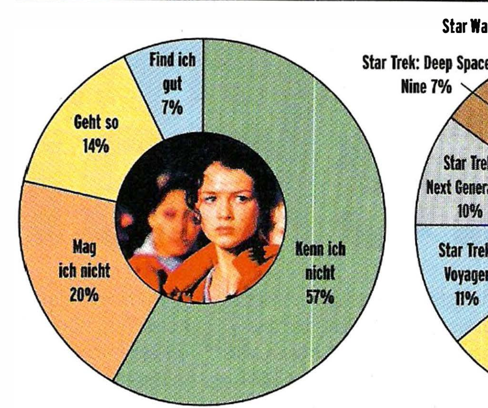
Wars-Trilogie. Der immense weltweite Erfolg dieses Kinostreifens machte den bis dahin wenig bekannten George Lucas zu einem der erfolgreichsten Regisseure Hollywoods. Lucas gründete 1982 seine eigene Firma, die zunächst PC-Spiele produzierte, 1987 zusätzlich den Vertrieb der eigenen Titel in den USA organisierte. Seit 1993 hat die kalifornische Firma beinahe ein Dutzend Titel veröffentlicht, die sich inhaltlich an der Kinofilmserie *Star Wars* (*Krieg der Sterne*) orientierten. In *X-Wing*, einem der kommerziell erfolgreichsten Titel des Jahres 1993, düsen Sie mit einem X-Wing genannten Raumschiff durchs Weltall und bekämpfen Schwarzblechbösewicht Darth Vader und seine Schergen. Zum grafisch herausragenden X-Wing vs. TIE-Fighter wünscht

Die Star-Wars- und Star-Trek-Serien sind die beliebtesten. Entwicklerfirmen sind scharf auf die entsprechenden Lizenzen.

Die meisten Weltraumsimulationen orientieren sich an großen Kinoerfolgen wie „Krieg der Sterne". Den Spielen ist dies zumeist anzumerken – zur Freude der Fans.

Star Wars vs. Star Trek

KRIEG DER SERIEN An den Kinokassen im In- und Ausland zocken beide Serien das große Geld ab.



Was halten Sie vom Kinofilm des Wing-Commander-Schöpfers Chris Roberts?

Star Wars: Episode 1 6%
Star Trek: Die Original Serie 2%
Star Trek: Deep Space Nine 7%
Star Wars (Krieg der Sterne) 30 %
Star Trek: Next Generation 10%
Star Trek: Voyager 11%
Babylon 5 11 %
Anderes 23 %

Welches Umfeld erleben Sie am liebsten in einem Computertitel, der im Weltall spielt?

Star Trek: Next Generation 10%
Star Trek: Deep Space Nine 14%
Star Trek: Voyager 34%
Babylon 5 14%
Keine der genannten 23%

Welche Science-Fiction-Serie schauen Sie sich am liebsten im Fernsehen an?

sich jeder siebte Befragte einen Nachfolger; 1997 konnten in diesem Action-Kracher bis zu acht Weltraum-Fans über ein lokales Netzwerk gegeneinander kämpfen – was im Konkurrenten aus dem Hause Origin, *Wing Commander Prophecy*, nicht möglich war.

Einer der Designer der *Wing Commander*-Spiele, Chris Roberts, drehte 1998 seinen ersten Film, der Themen, Dekor und Hauptfiguren der Serie übernahm. Der größtenteils in Luxemburg produzierte Streifen fiel sowohl beim Publikum als auch bei den Kritikern durch. Chris Roberts selbst war enttäuscht über das Ergebnis seiner zweijährigen Regie-Bemühungen. Der Film konnte keineswegs jene Stimmung vermitteln, wie es die Spiele vermochten. Nach der Premiere machte er sich gleich an die Arbeit, um eine Weltraumsimulation zu entwickeln. *Freelancer* ist bei unseren Lesern bereits jetzt, mindestens ein Jahr vor seiner Fertigstellung, eines der meisterwarteten Spiele. Roberts' Bruder Erin stellte in diesem Frühjahr ein actionlastiges Spiel namens *Starlancer* fertig, das viele Fans an die *Wing Commander*-Titel erinnerte und beim Publikum sehr gut ankam – im Gegensatz zum zeitgleich veröffentlichten *Tachyon* und dem enttäuschenden, Anfang 1999 vollendeten *Rogue Squadron* von LucasArts: Jeder dritte Befragte besitzt *Starlancer*, zwei von fünf wollen es sich in den kommenden Monaten kaufen.

Der von Microsoft vertriebene Titel gehört eindeutig zu den actionlastigen Weltraumsimulationen. Ein anderes Subgenre stellt keine dramatischen Kämpfe in den Vordergrund, sondern Handel, Ausbau des eigenen Raumschiffs und Erforschung des Weltalls. Der wohl bekannteste Titel dieser Art von Weltraumspiel ist *Privateer*, das als Nebenprodukt der *Wing Commander*-Serie im Jahre 1993 für frischen Wind sorgte. Die Sorge um das eigene Raumschiff und der Einkauf neuer Waffensysteme beschäftigte den Spieler hier ebenso lange wie die Bekämpfung der bösen Kilrathi. Im vergangenen Jahr veröffentlichte ein kleines deutsches Entwicklerteam mit *X – Beyond the Frontier* ein Spiel, dessen Spielhandlung komplett nichtlinear aufgebaut ist. Statt wild herumzuballern dürfen Sie hier mit Ihrem Schiffchen gemächlich durch die vermeintlich unendlichen Weiten des Weltalls gondeln. Beinahe jeder zweite Befragte mag Spiele dieser Art und kann auf pausenlose Ballerorgien à la *Descent 3* verzichten. Unverzichtbar ist für mehr als drei Viertel aller virtuellen Piloten dagegen die kinofilmartige Atmosphäre: Ohne Rahmenhandlung, stimmungsvollen Soundtrack und eindrucksvolle Grafik bleiben sie lieber auf dem Boden irdischer Tatsachen.

Peter Kusenberg

NEBENBUHLER Zeitgleich mit Starlancer erschien Tachyon. 17 Prozent unserer Leser besitzen das Spiel, 16 wollen es kaufen.

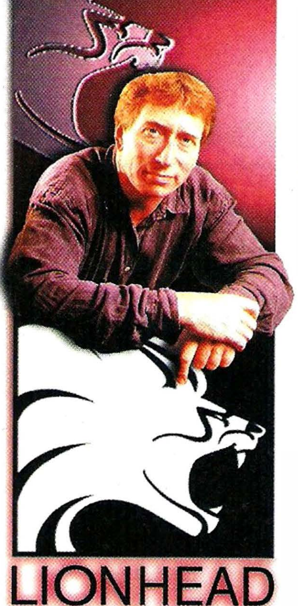
Der Teufel im Detail

In diesem Sommer beschäftigt PC-Spieler nur eine Sache: Wie überlebe ich in den Diablo-2-Dungeons – und wie besiege ich die vier Endgegner?

Am 29. Juni wurde das meisterwartete Spiel des Jahres veröffentlicht – und bereits zwei Tage später war *Diablo 2* das meistverkaufte Spiel des Monats. Mittlerweile haben Hunderttausende Fans die Reise durch die bedrohliche Welt des Action-Rollenspiels hinter sich – und tummeln sich auf den Servern des Battle.net. Jetzt heißt es, Bilanz zu ziehen: Hat sich die lange Wartezeit gelohnt? Haben Ihnen Bugs die Monstermetzelei verleidet? Sind Sie Stammgast im Battle.net? Wenn Ihnen das Thema auf der Zunge brennt, dann nehmen Sie an unserer Leserbefragung teil. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD als auch unter www.pcgames.de. Wie immer verlosen wir unter den Teilnehmern attraktive Spielepakete.



HUNDSTAGE Die Wanderung durch die Höllenwelten von Diablo 2 ist eine heiße Angelegenheit.



Ein Tag in Peter Molyneux' Leben

Die professionelle Seite von Lionheads Gründer und Geschäftsführer Peter Molyneux ist bestens bekannt, sowohl wegen seiner Spiele als auch durch zahlreiche Porträts in der Presse. Sein Privatleben wollte er hingegen der Öffentlichkeit vorenthalten.

Peter lebt in einem großen Haus in Surrey, einem winzigen Dorf in der Nähe von Guildford. Die viele Arbeit, die das Alpha-Stadium von *Black & White* verursacht, bedeutet für jeden von uns den Verzicht auf ein soziales Leben – insbesondere von Peter, der ein wahrer Workaholic ist. Lediglich vormittags ist er nicht in der Arbeit. Um auszuschlafen ...

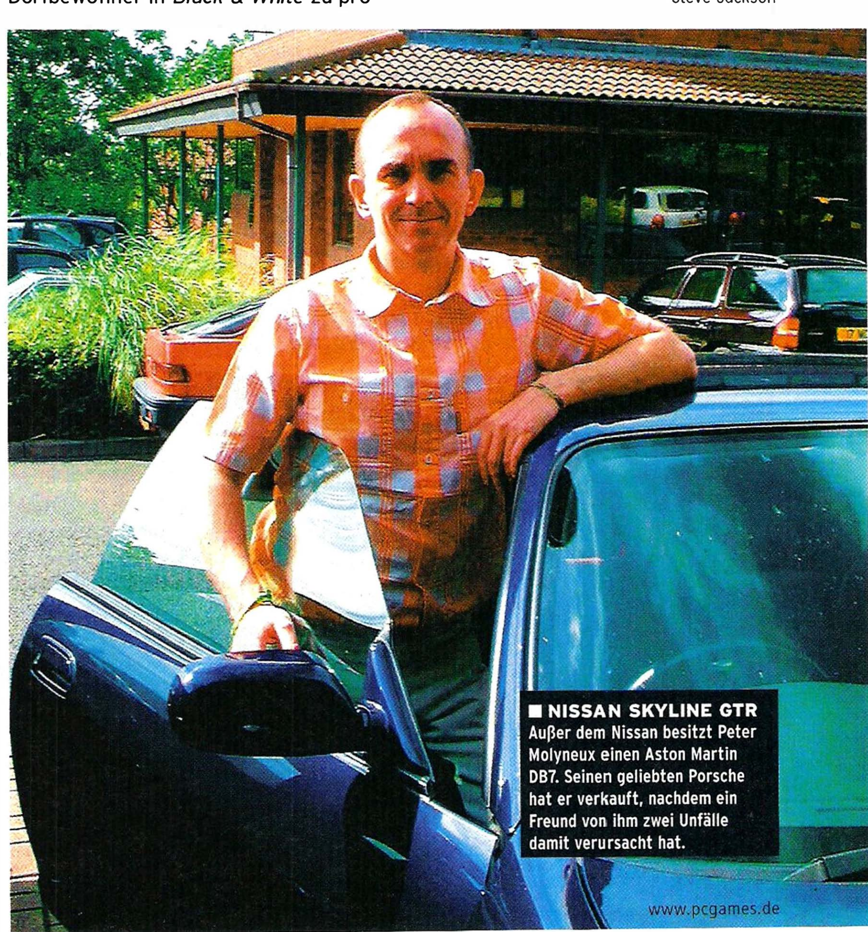
„Es ist wahr, ich bin ein Spätaufsteher", gibt Peter zu. „Ich arbeite zu sehr unanständigen Zeiten. Fast jede Nacht programmiere ich im Büro bis in die frühen Morgenstunden. Es ist viel einfacher, zu arbeiten, wenn keine Telefone klingeln und nicht ständig Leute um einen herumlaufen. Folglich bin ich nur selten vor 11 Uhr wach. Mein Haushälter Beryl macht mir mein Frühstück (bestehend aus nur einer Tasse Kaffee), dann fahre ich in die Arbeit. An einem typischen Tag bin ich gegen Mittag im Büro. Ich weiß, dass das Leute wie meine PR-Agentin Cathy Campos sehr wütend macht, da ich niemals für Morgen-Meetings zur Verfügung stehe. Aber ich bin halt ein Morgenmuffel ...

Der Tag bei Lionhead ist hektisch, gerade in der Phase, in der wir die erste Alpha-Version von *Black & White* erstellt haben. Electronic Arts besitzt eine Prüfliste mit über 4.000 Features und es wurde verlangt, dass alle im Spiel enthalten sind und auch funktionieren. Das waren Furcht erregende Aussichten. Aber als wir EA unsere erste Alpha überreichten, war deren erste Äußerung, dass das die beste Beta-Version (!) sei, die sie jemals gesehen hätten. Die Nachmittage bei Lionhead bestehen aus Meetings: Design-Meetings, Vertrags-Meetings, PR-Meetings, Vorstands-Meetings, Interviews, Meetings mit Leuten, die uns etwas verkaufen möchten, Leuten, die uns an die Börse bringen wollen usw. Es gibt also gute Gründe dafür, dass ich nachts arbeite."

„Abends arbeite ich meistens – wenn ich nicht gerade spiele. An einigen Tagen im Monat spiele ich nämlich Spiele, anstatt die zu machen. Ich, Steve Jackson, Ian Livingstone von Eidos, Clive Roberts von Deep Red und eine Reihe alter Spielkameraden treffen uns gelegentlich bei Ian in West-London. Meistens spielen wir deutsche Brettspiele wie *El Grande* oder *Die Siedler von Catan*. Unser aktueller Favorit ist ein französisches Spiel namens *Vinci*, das ein wenig an *Civilization* erinnert. Wir spielen vier bis fünf verschiedene Spiele an jedem Abend, das letzte ist grundsätzlich *The Great Dalmuti*. Anschließend fahre ich wieder ins Büro, um an dem Verhalten der Dorfbewohner in *Black & White* zu programmieren. Ich setze mir meine Kopfhörer auf, höre Euphoria 4 und vergnüge mich mit meinen Spielfiguren und deren Programmcode.

Ich muss zugeben, dass ich außerhalb der Arbeit ein Partylöwe bin. Ich hänge daran, Junggeselle zu sein – wohlgemerkt ein begehrter Junggeselle. Bis vor kurzem hatte ich eine langjährige Freundin, aber vor der Fertigstellung von *Black & White* sollte ich wohl nicht wieder auf die Pirsch gehen. Sobald die letzte Programmzeile geschrieben ist, werde ich wahrscheinlich in den längst überfälligen Urlaub fahren. In den letzten zwei Jahren hatte ich schon oft Reisen geplant und sogar gebucht. Skifahren mit der Familie, Städtereisen mit meinen Brettspielern – aber es kam immer etwas dazwischen. Ich freue mich wirklich auf eine Pause. Gleich danach machen wir uns schon an das nächste Projekt. Oder an *Black & White 2* ..."

Steve Jackson



■ NISSAN SKYLINE GTR
Außer dem Nissan besitzt Peter Molyneux einen Aston Martin DB7. Seinen geliebten Porsche hat er verkauft, nachdem ein Freund von ihm zwei Unfälle damit verursacht hat.

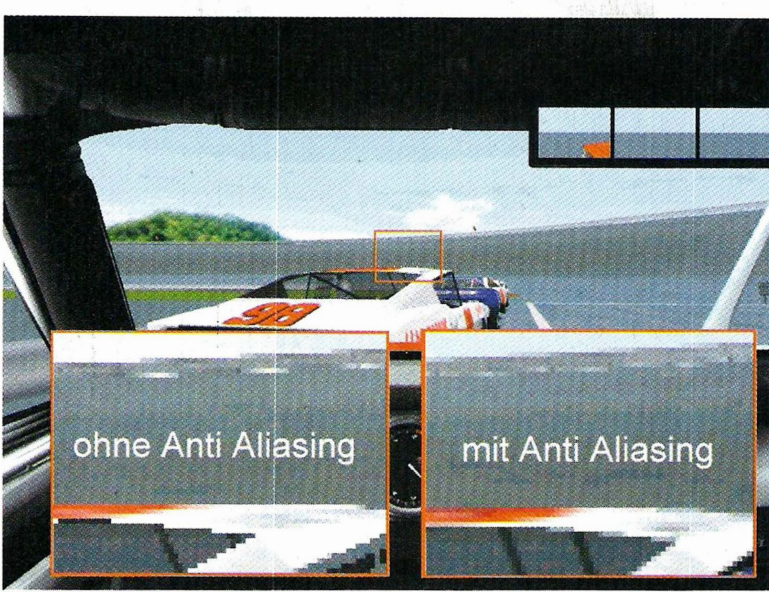
■ BLUTSAUGER Wer Vamire: Die Maskerade wie hier mit vollen Details und aktiviertem Anti-Aliasing spielen will, braucht schon ein High-End-PC mit fixer Grafikkarte.

Eine Kante kommt selten allein

Anti-Aliasing ist ein Grafikfeature, ohne das Spieler in diesem Jahr nicht mehr auskommen. Das denken zumindest Nvidia und 3dfx. Dem Thema 3D-Bildqualität haucht es jedenfalls neues Leben ein: Wir zeigen Ihnen deshalb, welche Techniken dabei angewandt werden und wie sie funktionieren.

WAS IST ...?

- **ANTI-ALIASING** Kantenglättung: Damit werden Treppcheneffekte bei dargestellten Schrägen abgeschwächt
- **SUPERSAMPLING** Der Prozess einer Vervielfachung der internen Zeichenauflösung und des anschließenden Herunterfilterns auf das Ausgabeformat
- **JITTERING** Das Streuen von Samples um einen Bildpunkt herum, um Informationen über die Bildumgebung zu erhalten, die dann über die Farbe des finalen Bildpunktes entscheidet.



AALGLATT Besonders bei scharfen Kontrasten ist Anti-Aliasing ein Qualitätsvorteil. Bei älteren Spiele wie Nascar Racing fällt der hohe Aufwand der Grafikkarte kaum ins Gewicht.

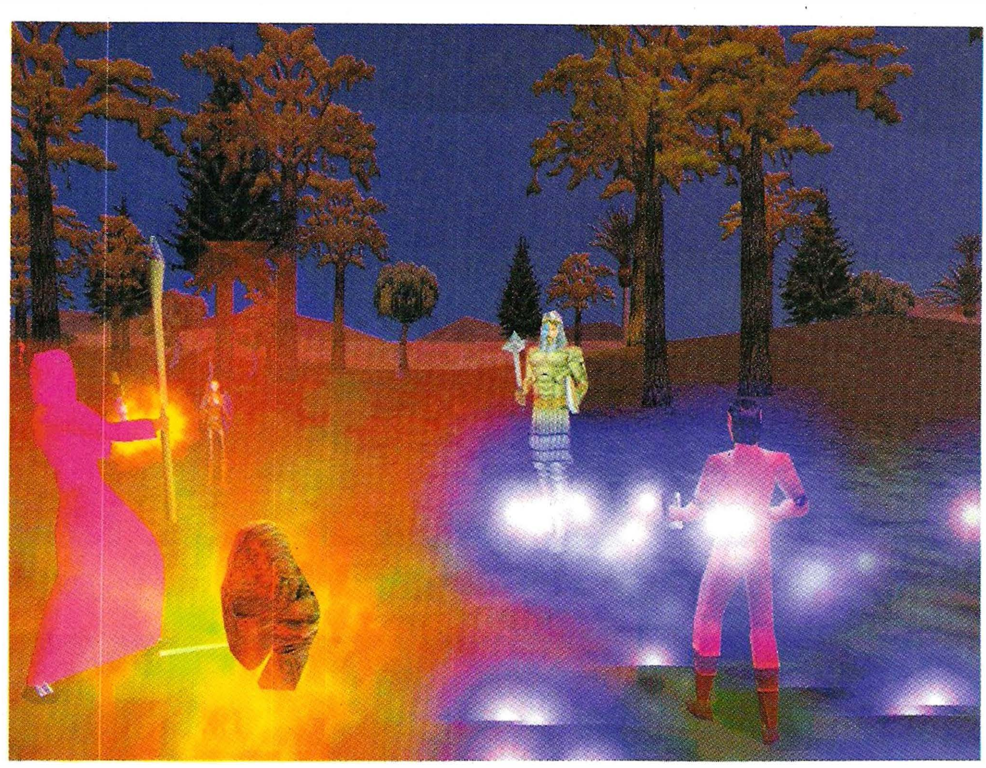
Nvidias Anti-Aliasing (Kantenglättung) nennt sich Supersampling. Ab den Detonator-2-Treibern (Version 5.22, www.3dchipset.com) betritt Nvidia das Feld der flach gebügelten Kanten. Die Treiber ermöglichen allen GeForce256- und GeForce2-GTS-Boards, Anti-Aliasing in Direct3D und OpenGL zu aktivieren.

Bei eingestelltem 2x2-Antialiasing rendert der GeForce-Baustein das Bild zuerst in einer künstlich vervierfachten Auflösung. Beispielsweise berechnet Nvidias Pixeltriebwerk das Bild mit 1.600x1.200 Punkten, wenn im Spiel 800x600 als Auflösung aktiviert ist. Vor der Bildschirmdarstellung wird das Bild in die geringere Auflösung verkleinert. Bei diesem Schritt findet die Kantenglättung statt. Jeder Pixel im endgültigen Bild stellt einen Mittelwert aus vier Bildpunkten (den Samples)

im großen Bild dar. Durch die Vermischung dieser vier Pixelwerte entstehen weichere Übergänge und lästiges Pixelflimmern wird reduziert.

Nahezu alle OpenGL-Spiele sowie eine große Zahl an Direct3D-Titeln arbeiten mit Nvidias Anti-Aliasing zusammen. Bei einigen wenigen Direct3D-Titeln versagt Nvidias Technik aber und hinterlässt Bildfehler, die weit störender sind als die Qualitätsgewinne durch Antialiasing. Der optische Nährwert von Anti-Aliasing schlägt sich besonders deutlich bei Sportspielen sowie bei Weltraumspektakeln oder Flugsimulationen nieder. Wie Voodoo5-Boards liefern GeForce-Karten dann glatt gebügelte Kanten und ein ruhigeres Bild mit reduziertem Pixelflimmern. Schnelle Actionspiele vertragen sich aber schlecht mit dem Geschwindigkeitsverlust durch Supersampling.

Der visuelle Overkill nützt wenig, wenn dabei die Framerate einer Dia-Show gleichkommt. Bei der Vermessung zeigt sich, dass sich der praktische Nutzen des Anti-Aliasing der GeForce auf niedrige Auflösungen und vor allem auf 16-Bit-Grafik beschränkt. Unter OpenGL sind die Leistungen noch etwas besser als unter Direct3D, hier sind 32 Bit möglich. Bei modernen D3D-Spielen mit Hochgeschwindigkeitsanspruch lässt man die neue GeForce-Fähigkeit besser deaktiviert. Bei einigen älteren Spielen oder geringen Auflösungen bleiben aber auch die Frameraten mit dem Qualitätsplus Anti-Aliasing schnell genug. Das gilt, solange der Direct3D-Treiber nicht zu große Akrobatik treiben muss, um die Kompatibilität zu sichern. Bei ähnlicher Qualität ist die Leistung aber meist geringer als das zweifache Sample-Antialiasing von 3dfx und daher in weniger Fällen praktisch anwendbar.



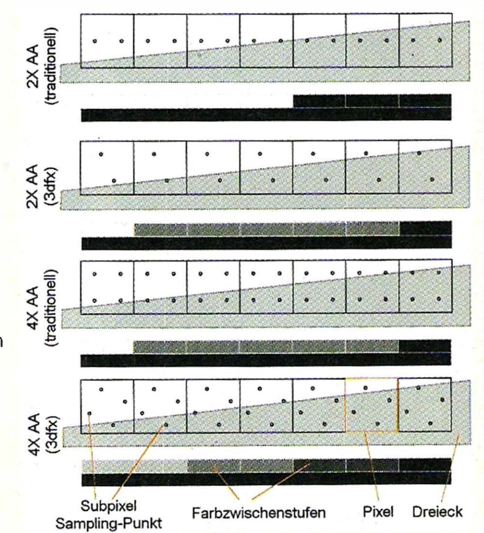
IT'S A KIND OF MAGIC Lichteffekte wie bei Everquest sind ein Füllratenfresser, der starke Kontraste erzeugt. 4-Sample-Anti-Aliasing auf der Voodoo5 hilft hier. Auch das lästige Pixelflimmern der Charakternamen hat damit ein Ende.

Während Nvidia (GeForce-Familie) und Ati (Radeon) den traditionellen Weg des Supersampling zum kantenfreien Spielvergnügen gewählt haben, investiert 3D-Pionier 3dfx in eine komplexere Technologie. Anstatt das Spiel erst in einer aufgeblasenen Auflösung zu berechnen und dann auf das eigentliche Bildschirmformat herunterzufiltern, geht es bei der Voodoo5 kniffliger zu. Dort wird für den Vorgang des so genannten Jittering jedes Dreieck vor dem Tapezieren minimal (das heißt weniger als ein Pixel) entlang eines Abtastungsrasters verschoben. Für jeden Schnappschuss, der letztlich das finale Bild aufbaut, geht diese Verschiebung in eine andere Richtung. Bei aktiviertem 2X-Anti-Aliasing berechnen die Voodoo5-Boards simultan zwei dieser minimal unterschiedlichen Bilder derselben Szene, wobei jeder Chip für ein Bild zuständig ist. Vor der Anzeige auf dem Monitor werden die einzelnen Bilder miteinander vermischt. Diese Operation namens Blending ist für das eigentliche Antialiasing zuständig und erzeugt einen Farb-Zwischenwert, wo sonst scharfe Kontraste herrschen. 4X-Anti-Aliasing funktioniert ähnlich. Statt zwei werden allerdings vier Bilder erzeugt und kombiniert.

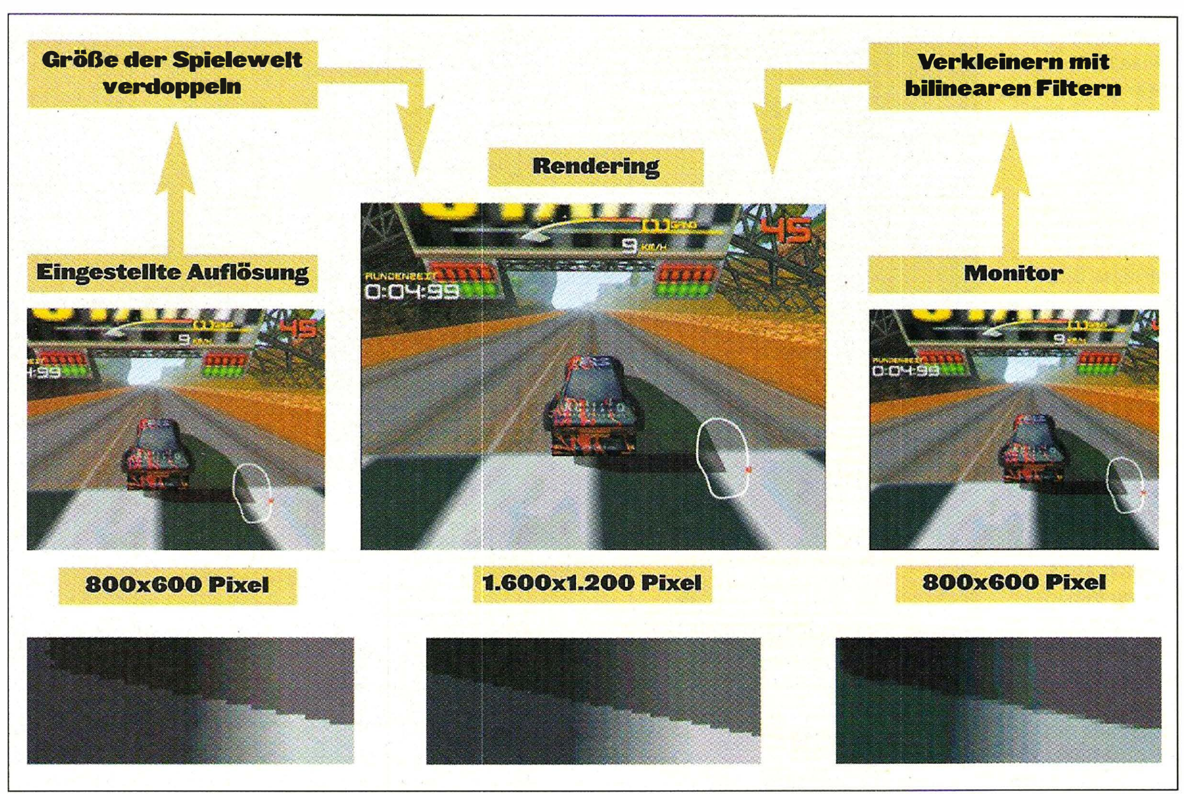
Wie funktioniert Anti-Aliasing?

Die Grafikfeatures der neuen Grafikkarten werden zunehmend komplizierter. Dem Käufer bleibt da meist nur der Glaube an den Text auf der Verpackung. Was aber steckt hinter dem Kürzel AA?

Ein wichtiger Begriff rund um das Thema Anti-Aliasing ist Sampling (Abtastung). Die mathematisch unendlich genau definierte Spielszene muss schließlich in einem begrenzten Pixelraster (z. B. 800x600 Punkte) abgebildet werden. Darum prüft der Grafikchip, ob unter dem entsprechenden Bildschirm-Pixel ein Dreieck liegt und welche Farbe (Texturwert mit Schattierung) dieses Pixel erhalten soll. Da dieser Check ignoranterweise nur im Zentrum eines Pixels durchgeführt wird, entstehen die bekannten Bildfehler (Zackenkanten, Pixelflimmern). Der Clou bei Anti-Aliasing besteht darin, innerhalb desselben Pixels mehrere solcher Abtastungen vorzunehmen und diese miteinander zu vermischen. Dieses Über-den-Tellerrand-Schauen hilft dabei, krasse Kontraste und damit Bildartefakte zu vermeiden. Bei 2X-Anti-Aliasing werden innerhalb des Pixels zwei Subpixel platziert, bei 4X-Anti-Aliasing gesellen sich deren vier auf dieselbe Fläche. Die Unterschiede der jeweiligen Anti-Aliasing-Methoden bestehen nicht nur in der Anzahl dieser Subpixel (je mehr, desto besser), sondern auch in der Anordnung. Nvidia und Ati platzieren die Subpixel bei 4X-Anti-Aliasing in der Form eines Quadrats. Auch 3dfx setzt die Pixel auf ein Quadrat, allerdings wird dieses leicht geneigt (ca. 30 Grad Neigung). Durch die Neigung wird sichergestellt, dass bei annähernd horizontalen und vertikalen Kanten immer ein Sample-Punkt auf jeder Seite der Linie liegt. 3dfx' 2X-Anti-Aliasing ist in diesem Fall bereits so gut wie Nvidias 4X-Anti-Aliasing.



WEICH GEZEICHNET Hier sehen Sie die angewandten Sampling-Raster und den späteren Farbwert.

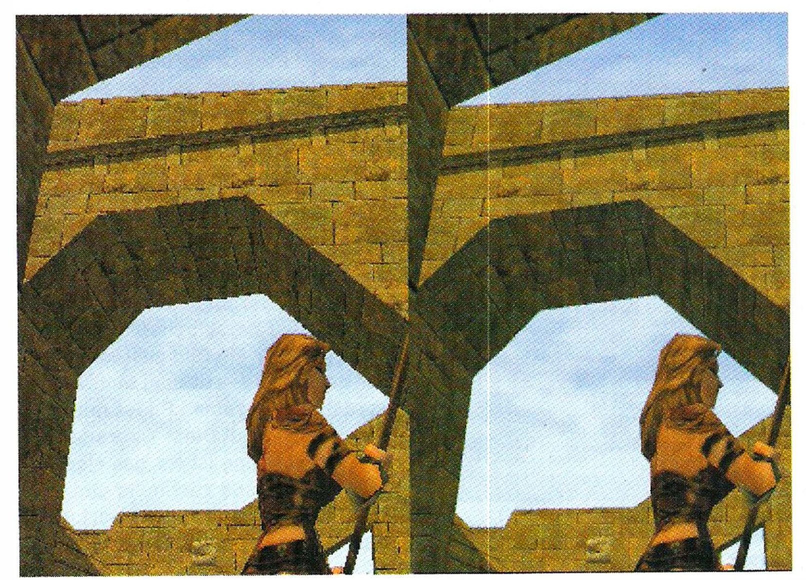


KOMPLIZIERTER ABLAUF Der Prozess des Supersampling braucht ein Mehrfaches an Füllrate, da in Wirklichkeit viel größere Bilder gezeichnet werden, als letztendlich zu sehen sind. Supersampling ist also nur etwas für PCs, die über genügend Performancereserven verfügen.

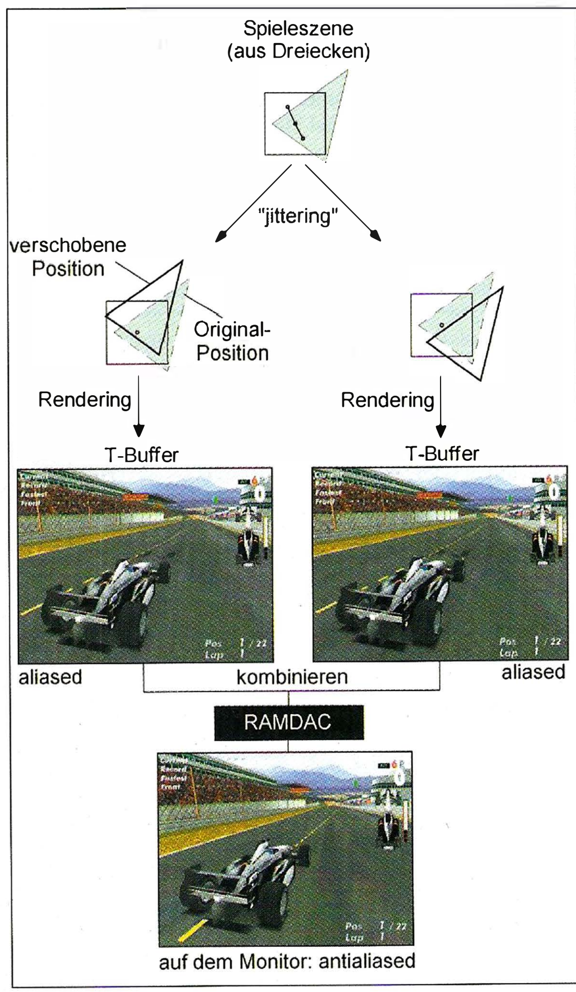
Das Supersampling ist eine sehr effektive Art, die Bildqualität zu heben. Schade nur, dass die Geschwindigkeit darunter stark leidet.

Da jedes Bild in der im Spiel eingestellten Auflösung gerendert wird, kann es – anders als beim Supersampling – zu keinen Problemen mit der Kompatibilität oder der Menge des verfügbaren Bildschirmspeichers kommen. T-Buffer-Anti-Aliasing funktioniert ebenfalls mit fast jedem 3D-Spiel. Manche Spiele schreiben gewisse Grafiken wie Text oder Cockpitgrundrisse direkt und ohne 3D-Rendering in den Grafikspeicher, da es sich um simple 2D-Grafiken handelt. Die Kantenglättung wird in diesem Fall umgangen, diese Bildteile bleiben kantig, was bei Textdarstellungen auch Sinn machen kann. Traditionelles Supersampling kommt hier in Schwierigkeiten, da intern in einer höheren Auflösung gerendert wird, als es das Spiel erwartet. Die dafür nötige Treiberakrobatik kann sich 3dfx hier sparen.

Das 4X-Anti-Aliasing von 3dfx ist sichtbar hochwertiger als das 4X-Anti-Aliasing der Mitbewerber, oft auch als 2x2-Anti-Aliasing bezeichnet. Das schnellere 2X-Anti-Aliasing von 3dfx erreicht die Qualität von herkömmlichem 4X-Anti-Aliasing



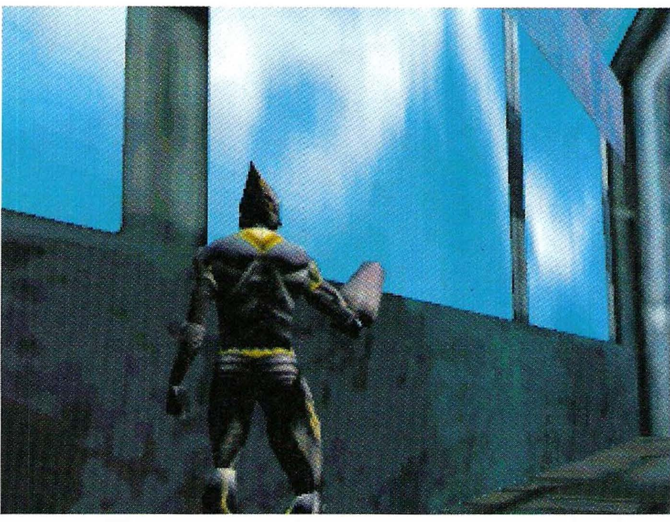
SCHÖNERE HELDEN Nicht nur die Kanten-Optik profitiert vom Subpixel-Jittering (rechts). Durch die erhöhte Abtastrate sehen auch die Texturen im Spiel Blade besser aus.



VERBLÜFFENDER T-BUFFER So geht Anti-Aliasing bei 3dfx: Zwei leicht variierende Bilder werden im T-Buffer zu einem kombiniert.



STUFIGE KANTEN Hier sehen Sie das gewohnte Bild (in Vergößerung) mit einer schrägen Ansicht und pixeligen Linien. Besonders die Scheibenränder fallen auf.



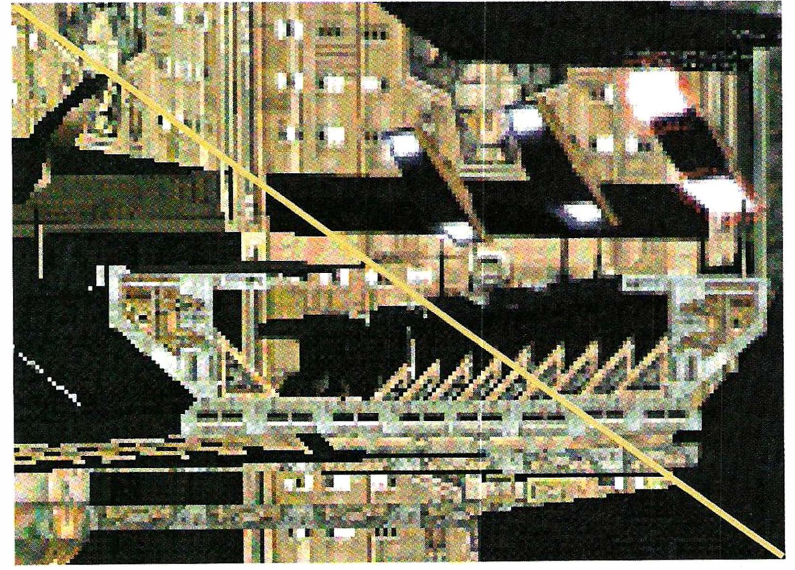
GLATTE KANTEN Wie Sie erkennen können, sehen die Ränder der Fenster mit Kantenglättung deutlich besser aus. Der Rechenaufwand lohnt sich also.

(= 2x2), aber nur bei annähernd horizontalen und vertikalen Kanten. Das liegt schlicht daran, dass das Supersampling-Modell hier aus doppelt so vielen Werten interpolieren kann – eigentlich ein Vergleich zwischen Äpfeln und Birnen. Der große Vorteil der 3dfx-Lösung liegt in der Bewegung. Durch die Verschiebung der Subpixel wird die Bild-Bewegung zwischen zwei Frames schon teilweise in den aktuellen Frame einbezogen, Bewegungs-Artefakte (Pixel- oder Linienflimmern) entstehen so erst gar nicht.

Das 2X-Anti-Aliasing der Voodoo5 5500 ist wegen der optimalen Lastverteilung auf beide 3D-Chips sehr schnell. Für 4X-Anti-Aliasing fehlt der Einstiegs-Voodoo5 (V5 5000) aber in hohen Auflösungen öfters die Puste. Eine reduzierte Farbtiefe von 16 Bit ist dann die Voraussetzung für schnelle Action-Grafik. Das leistungsstarke Vier-Chip-Monster Voodoo5 6000 sollte auch bei aktivem 4X-Anti-Aliasing mit Höchstleistung auftrumpfen können. Oft besteht aber gar kein Anlass dazu, höhere Auflösungen zu wählen. Durch das Anti-Aliasing sieht nämlich schon 640x480 bei 32 Bit klasse und detailreich aus. Das ist ein besonderer Bonus für Besitzer kleiner Monitore.

3dfx' konsequente Ausrichtung auf das Qualitäts-Bonbon Anti-Aliasing kann sich sehen lassen. 2X-Anti-Aliasing ist sehr schnell, 4X-Anti-Aliasing ist ein wahrer Augenschmaus, kämpft allerdings auf der Zwei-Chip-Lösung mit Leistungsproblemen. Das Ende der Entwicklung ist allerdings noch nicht erreicht. 8X-Anti-Aliasing bzw. 16X-Anti-Aliasing werden den nächsten Qualitätskick einläuten. Noch kniffligere und noch effizientere Anti-Aliasing-Verfahren warten auf das Debüt in einer der nächsten Chipgenerationen.

Armin Lenz/Raphael auf der Maur

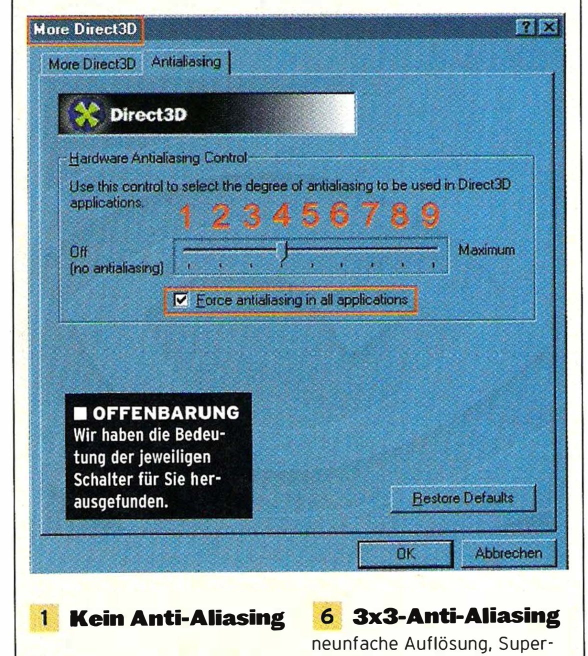


ELEGANTER WEICHZEICHNER Bei Tachyon sehen die Texturen der Station etwas verzerrt aus (links unten). Die aktivierte Kantenglättung lindert die pixeligen Kanten des Raumschiffes.

Der heilige Gral

Die Einstellungen für Nvidias-Anti-Aliasing sind gut behütet. Wir zeigen Ihnen, wo sie sich befinden.

Der Weg zum Ziel führt bei Nvidia über die Anzeigeneigenschaften der Detonator-2-Treiber. Von „Weitere Optionen" aus gelangen Sie zum GeForce2 GTS-Menü. Von dort klickt man sich über „Additional Properties" zum Direct3D-Menü und findet unter „More Direct3D" die Einstellungsmöglichkeiten für Anti-Aliasing. Ein angekreuztes „Force Anti-Aliasing in all applications" weist den Nvidia-Treiber an, Anti-Aliasing auch dann durchzuführen, wenn das Spiel nicht darauf vorbereitet ist. Dies ist eigentlich immer der Fall, weshalb die Option aktiviert sein sollte. Der Schieber ermöglicht diverse Qualitätseinstellungen.



1 Kein Anti-Aliasing

2 1x2-Anti-Aliasing
nur horizontale Kanten glätten

3 2x2-Anti-Aliasing
Standardeinstellung, vierfache Auflösung, Supersampling

6 3x3-Anti-Aliasing
neunfache Auflösung, Supersampling

8 4x4-Anti-Aliasing
16fache Auflösung, Supersampling, hier wird jedes Spiel sehr langsam

Der USB-Kraftfahrer

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel USB Ein Klassiker.

Für rund 300 Mark erhalten Sie die Fahrgenehmigung mit dem schicken FF-Lenkrad. In der Box finden Sie neben dem eigentlichen Steuermann noch Hartplastik-Pedale sowie das mittlerweile in Ehren ergraute *Monster Truck Madness 2* und eine neue Version der SideWinder-Software. Beim Design des Lenkrads hat sich kaum etwas geändert. Lediglich die Griffpartien erscheinen nun in edlem Anthrazit.

Die Installation verläuft sehr einfach: USB-Stecker in den PC, Treiber installieren und los geht's. Dank des durchdachten Schraub- und Anpress-Mechanismus' lässt sich das kompakte Lenkrad prima an jeder ebenen Unterlage anbringen. Die Gummierung der Griffflächen erlaubt schnelle Reaktionen ohne Abrutscher. Die sechs Funktionstasten und zwei Plastikwippen hinter dem Rad sind über die Software frei programmierbar und zudem sehr gut verarbeitet. Auch der Pedalblock passt in das positive Gesamtbild des USB-Kraftfahrers. Die Pedale sind stabil gebaut und durch die angeraute Oberfläche sehr griffig. Die Stellfläche ist groß und sorgt für bombenfeste Bodenhaftung. Im Praxistest mit *Need for Speed: Porsche* und dem betagten *Monster Truck Madness 2* überzeugte das USB-Wheel durch präzise Steuerung und knackige Krafteffekte. Beim problematischen *Grand Prix 3* arbeitet das Lenkrad ohne Probleme. Aber selbst Force-Feedback-lose Rennspiele sind dank des einstellbaren Festwiderstandes kein Problem. Fazit: Der unkomplizierte USB-Anschluss war längst fällig und ist eine sinnige Veränderung. Deshalb gewinnt das neue Alte das Verdienstkreuz für den besten PC-Rüttelspaß. *(bh)*

■ NEUGEBOREN Seit Dezember 1998 führt das Lenkrad von Microsoft unsere Force-Feedback-Hitliste an. Zeit für eine USB-Neuauflage.

Der USB-Anschluss ist eine sinnige Verbesserung des Klassikers.

■ HERSTELLER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 300,-**
■ WEBSEITE **www.microsoft.de**
■ TEL. **0180-5251199**

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Sehr gut



WERTUNG

Ein Tool für alle Fälle

EnTech PowerStrip 3.0 Das beliebte Tuning-Tool geht in die dritte Runde.

Registrierte Anwender können bereits jetzt einen Blick auf die Betaversion werfen.

PowerStrip ist ein kleines und sehr nützliches Shareware-Programm, mit dem Sie viele Einstellungen an Ihrer Grafikkarte und dem Monitor ändern können. Das kleine Shareware-Programm arbeitet mit den Referenztreibern der Grafikchiphersteller zusammen, damit Sie z.B. schnell Ihre Desktop-Auflösung oder die Farbtiefe ändern können. Damit aber noch nicht genug: Es bietet Ihnen auch Übertaktungsmöglichkeiten. Mit der bald erscheinenden dritten Version können Sie aber nicht nur wie bisher Grafikchip und Speicher nach Herzenslust hochtakten. Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit, die Vollbild-Kantenglättung (FSAA=Full Scene Anti-Aliasing, siehe Seite 138) von Grafikkarten zu beeinflussen. Registrierte Anwender können sich eine Beta-Version von der Homepage ww.entechtaiwan.com herunterladen. Alle anderen werden sich bis zur Veröffentlichung noch ein wenig gedulden müssen. Unterstützt werden übrigens sämtliche Grafikkarten, die im Handel verfügbar sind. Die Registrierung per Webseite, Telefon oder Fax kostet 30 Dollar. *(bh)*

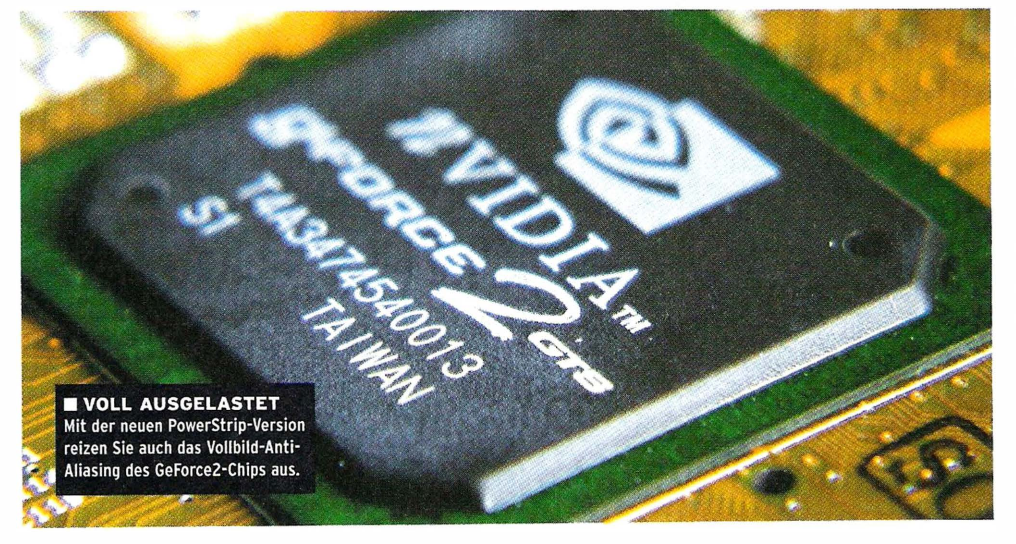
Adapter diagnostics...



Hot key manager...



GRAFIK-HANDWERKER Die Bedienoberfläche bietet eine sortierte Menüführung.



■ VOLL AUSGELASTET Mit der neuen PowerStrip-Version reizen Sie auch das Vollbild-Anti-Aliasing des GeForce2-Chips aus.



AUF DER CD-ROM! Die voll funktionsfähige Shareware-version PowerStrip 2.72.

Die Wahl der Waffen

Nachdem die erste Welle der GeForce2-Karten im Handel ist, liefert Asus seine AGP-V7700 Deluxe aus.

FAKTEN

■ PRODUKT **AGP-V7700 Deluxe** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Asus** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

WAS IST ...?

- ■ **TV-AUSGANG** Bauteil, um digitale Bilddaten in Fernsehsignale umzuwandeln
- ■ **HARDWARE T&L** Durchführung von Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip
- ■ **OVERCLOCKING** Erhöhung der Taktfrequenzen von Grafikchip und -Speicher.



Die letzte Grafikkarte von Asus hieß AGP-V7700 Pure und kam leider ganz ohne Video-Ein- und Ausgänge daher. Im 3D-Bereich konnte sie durch GeForce2-GTS-Chip zwar überzeugen, Videofans ließ man aber im wahrsten Sinne außen vor. Mit der V7700 Deluxe liefert Asus eine sehr viel anschlussfreudigere Variante seiner V7700.

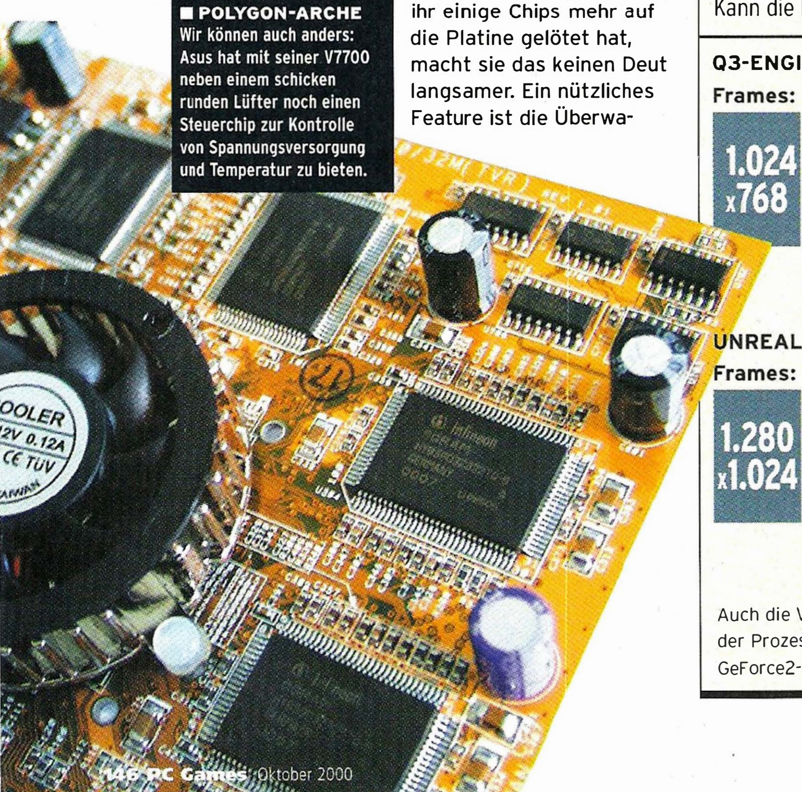
Neben dem üblichen D-Sub-Anschluss für den Monitor finden Sie einen S-Video-Ein- und Ausgang sowie einen Composite-Ausgang. Die mitgelieferte VR-Shutterbrille können Sie über einen eigenen separaten Anschluss (VR-OUT) bemühen. Neben der Grafikkarte und der Brille liegen noch drei nützliche Verbindungskabel für die Ein- und Ausgänge der Karte im Karton. Damit Sie diese nutzen können, liefert Ulead die Version 4.0 seiner VideoStudio-Software mit. Asus spendiert den AsusDVD 2000-Softwareplayer, eine Treiber-CD und die 3Deep-Software. Für die mitgelieferte 3D-Shutter-Brille gibt es die Vollversionen *Drakan* und *Rollcage* dazu. Hardwareseitig hält sich Asus an die Werte der V7700 Pure. Der Grafikchip wird mit 200 MHz angesprochen, die 32 MB DDR SGRAM arbeiten mit 333 MHz. Ebenso gleichwertig ist die Leistung des Videospezialisten. Auch wenn man ihr einige Chips mehr auf die Platine gelötet hat, macht sie das keinen Deut langsamer. Ein nützliches Feature ist die Überwachung der Arbeitstemperatur von Chip und Speicher und der Aktivität des Lüfters; besonders Übertaktungsfans dürften das zu schätzen wissen. Genau für diese Zielgruppe liefert Asus ein separates Tuning-Tool, mit dem man auf sehr sichere Art und Weise Chip und Speicher hochtakten kann.

Wer gleichzeitig eine Grafikkarte für Videoanwendungen und anspruchsvolle Spiele braucht, der kann dank des dicken Software- und Toolpaketes ohne Zweifel zugreifen. Auch DVD-willige dürfen sich ohne Probleme der V7700 annehmen, bietet sie doch über ihre Ausgänge auch die Möglichkeit, Filme direkt an die Flimmerkiste zu senden.

Bernd Holtmann



BUNT IST DAS DASEIN In Heavy Metal F.A.K.K. 2 kann die V7700 auch in 32 Bit auftrumpfen.



■ POLYGON-ARCHE
Wir können auch anders: Asus hat mit seiner V7700 neben einem schicken runden Lüfter noch einen Steuerchip zur Kontrolle von Spannungsversorgung und Temperatur zu bieten.



Die V7700 Deluxe ist die ideale Grafikkarte für Spieler, Übertakter und Videofans.

MEINUNG Bernd Holtmann

Videofunktionen, Übertaktungstool, Hitzesensor für Chip und Speicher, 3D-Brille, dickes Softwarepaket - was will man da noch mehr? Die Featureliste der V7700 Deluxe liest sich wie der Wunschzettel eines Hardcorespielers. Wer eine vielseitige und flotte Grafikkarte mit viel Übertaktungspotenzial sucht, ist mit der V7700 also bestens bedient.

■ HERSTELLER **Asus** ■ PREIS **Ca. DM 800,-**
■ WEBSEITE **www.asuscom.de**
■ TEL. **02102-95990**

■ AUSSTATTUNG .... **Sehr gut**
■ FEATURES .... **Sehr gut**
■ PERFORMANCE .... **Sehr gut**

93%
WERTUNG

Geschwindigkeit

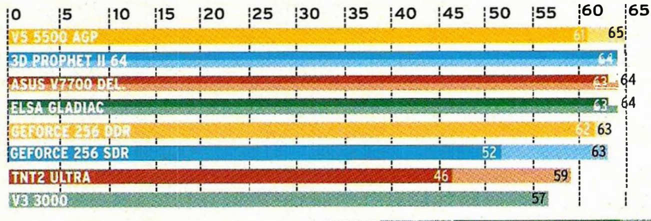
Kann die PCI-GeForce der WinFast GeForce2 Paroli bieten?

Q3-ENGINE 1.17 (PIII 500, HIGH QUALITY, DEMO1)

Frames: 1.024 x768

Grafikkarte	32 Bit	16 Bit
3D PROPHET II 64	88	108
ELSA GLADIAC	71	107
ASUS V7700 DEL.	71	107
GEFORCE 256 DDR	59	85
V5 5500 AGP	68	82
GEFORCE 256 SDR	39	70
V3 3000		44
TNT2 ULTRA	34	41

UNREAL TOURNAMENT 4.58 (PIII 500, CUST. DEMO)



LEGENDE: AUFLÖSUNG GRAFIKKARTE 32 Bit Farbtiefe 16 Bit

Auch die V7700 Deluxe wird mit zunehmender CPU-Leistung schneller, skaliert also mit der Prozessorleistung und liefert trotz zusätzlicher Features gleiche Ergebnisse wie die GeForce2-Kollegen. Einzig Guillemot liegt bei Q3-Benchmarks weiter vorn.

Atis rasante 3D-Rakete

Ati kehrt wieder ins Spitzenfeld der 3D-Beschleuniger zurück. Die neue Waffe heißt Radeon.

FAKTEN ■ PRODUKT **Ati Radeon** ■ KATEGORIE **Grafikchip** ■ HERSTELLER **Ati** ■ TERMIN **August/September**

WAS IST ...?

■ **HARDWARE T&L** Texture&Lightning; Geometrieberechnungen auf der Grafikkarte werden damit beschleunigt.

■ **VERTEX SKINNING** Animationshilfe für 3D-Szenen; berechnet aus zwei verschiedenen Szenen die Zwischenphasen, beispielsweise bei Gelenkbewegungen die Wölbung der Haut.

■ **3D-TEXTUR** Im Gegensatz zu zweidimensionalen Texturen gehen 3D-Texturen auch in die Tiefe, wie beispielsweise ein Hologramm.



■ **POLYGON-ARCHE** Allein durch die T&L-Einheit des Radeon erscheint die Umgebung in der Technikdemo „Radeons Ark" so detailliert.

Die Kampfansage von Ati an die Konkurrenz ertönt in drei Tonlagen. Eine mit 64 MB DDR-SDRAM ausgestattete Grafikkarte mit Video-Ein- und -Ausgang bildet die Speerspitze dieses Trios.

Flankiert wird sie von einer gleich schnellen 32-MByte-DDR-Version und einer abgespeckten 32-Mbyte-SDR-DRAM-Variante mit niedrigerem Takt. Diese Bestückung zeigt gleich, wen man zu attackieren gedenkt: Nvidias GeForce2 GTS und MX.

Aus dem zunächst verkündeten 200-MHz-Takt für den Speicher wurde erstmal nichts, die ersten Produktionsboards werden mit 183 MHz in die Packung gelegt. Da Ati viel von synchron getaktetem Speicher hält – das sorgt für eine stabilere Anbindung an den Chip – ist auch der Grafikprozessor entsprechend auf 183 MHz getaktet. Dadurch hat sie gegenüber der GeForce2 GTS immer noch Bandbreitenvorteile, wenn es beim 32-Bit-Pinseln hart auf hart geht. Es reduziert aber die Texelfüllrate, die beim Radeon ohnehin schon schwächer ausfällt. Das liegt daran, dass der neue Ati-Chip statt vier doppelt texturierender Pipelines im GeForce2 GTS (4x2) auf ein System mit zwei Pipelines zu je drei Texturen setzt (2x3). Im schlimmsten Fall ist man damit bei gleichem Takt nur halb so schnell, dann nämlich, wenn im ganzen Spiel nur zwei Texturschichten verwendet werden. Hier kann der Nvidia-Chip vier Pixel erzeugen, der Radeon aber nur zwei. Spielen dagegen drei Texturen pro Polygon eine Rolle, dann hat der Radeon Heimvorteil, speziell dafür ist er nämlich gebaut. Der GeForce2 muss da eine leistungsfressende Ehrenrunde drehen, um jeweils die dritte Textur auf die Polygone zu malen. Die Preisgestaltung von Ati orientiert sich an Nvidias Vorgaben. Die 64-MB-Luxusversion kommt einen 949 Mark teuer zu stehen. Die Standardvariante mit 32-MB-DDR-Speicher muss man mit 649

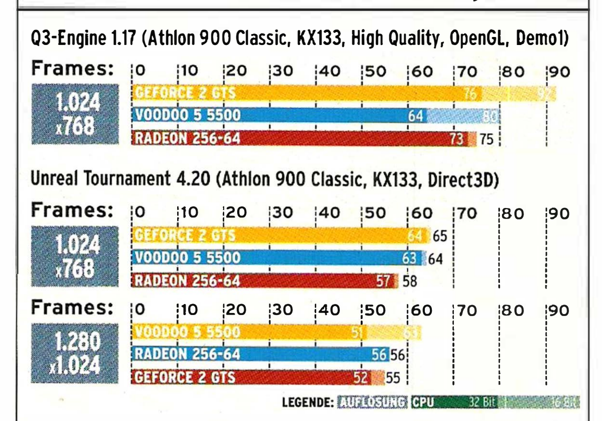
Grafik-Leistungsschau

Auf dem Papier steht der Radeon im Vergleich zur Konkurrenz mit seinen 183 MHz Takt (statt ursprünglich geplanten 200) recht gut da. Die Konkurrenten sehen dagegen eher bescheiden aus.

	ATI RADEON	3DFX VSA-100	NVIDIA GEFORCE2 GTS	NVIDIA GEFORCE2 MX
Chiptakt	183 Mhz	166 MHz	200 MHz	175 MHz
Speichertakt	183 MHz DDR	166 MHz SDR	183 MHz DDR	166 MHz SDR
Multiprozessor	2 (MAXX)	2 bis 32	nein	nein
Geometriebeschleunigung	TLC	nein	TLC	TLC
Render-Pipeline	2x3	2x1 oder 1x2	4x2	2x2
Texel-Füllrate	je 1.098 Mtexel	je 166/333 Mtexel	1.600 Mtexel	700 Mtexel
Pixel-Füllrate	je 366 Mpixel	je 333/166 Mpixel	800 Mpixel	350 Mpixel
Kantenglättung	Supersampling	Spatiales Jittering	Supersampling	Supersampling
Bewegungsunschärfe	ja	ja	nein	nein
Vertex Skinning	bis 4 Sample	nein	bis 2 Sample	bis 2 Sample
Morphing	ja	nein	nein	nein

Drei von der Tankstelle

Ob der Radeon-Chip nur noch den Staub der Konkurrenz schluckt, sehen Sie in unserem Benchmarkvergleich.



Ati darf den Treibern noch etwas Optimierungsarbeit widmen, der geringe Abstand zwischen 16- und 32-Bit-Leistung deutet auf unerschlossenes Hardware-Potenzial hin.

Der Radeon-Chip ist eine Alternative zu GeForce2 und Voodoo5 – allerdings nur ab 1.280x1.024 und bei 32 Bit.

Mark veranschlagen, der Gelegenheitsspieler mit der „kleinen" Radeon mit normalem Speicher kann sich von 499 Mark verabschieden. Dieses Modell hat den Vorteil, den ca. 350 Mark teuren GeForce2 MX auf Render-Ebene eine Nasenlänge voraus zu sein. Statt zwei Doppel-Pipelines hat auch der kleinste Radeon zwei dreifache Pixeltriebwerke. Ob das in der Praxis den Aufpreis von 150 Mark wert ist, bleibt aber noch abzuwarten.

In der Praxis leidet die Radeon (getestet wurde das Spitzenmodell mit 183/183 MHz) noch unter kurzatmigen Treibern. Beeindruckt hat die Speicherbandweite – wie erwartet. Keine andere Grafikkarte kann bei 1.280x 1.024 Bildpunkten und 32 Bit mit dem neuen Ati-Champ mithalten. Das kommt aber nur auf High-End-Rechnern zum Tragen, in niedrigeren Auflösungen oder 16 Bit musste der Radeon sich regelmäßig gegen den GeForce2 GTS geschlagen geben. Auch die Voodoo5 5500 lässt sich nicht so einfach abhängen. Hier müssen die Reserven der Hardware noch freigesetzt werden, um den Preis der Karte gegenüber der GeForce-Konkurrenz auch zu rechtfertigen. Gelungen ist das bereits bei den Leistungsmerkmalen, die der Radeon der Konkurrenz voraus hat. In Sachen Antialiasing und Texturkompression bietet der Chip noch Gewohntes; bei realistischem 3D-Morphing, entfernungsabhängigem Nebel und dreidimensionalen Texturen muss die Konkurrenz aber passen. Auch Echtzeitschatten, weiche Schattierungen und Reflektionen sind Optionen, bei denen sich außer der Voodoo5 keiner traut, diesen Chip herauszufordern. Fazit: Der Radeon ist eine Alternative zu GeForce2 und Voodoo5, aber lediglich in hohen Auflösungen und bei 32 Bit Farbtiefe. Da er preislich ungefähr in die gleiche Kerbe schlägt wie die Konkurrenz, wird er sich etwas schwerer tun, zumal er in den niedrigeren Auflösungen nicht mithalten kann. Die Treiber scheinen dort noch unausgereift. Außerdem deuten die nahezu identischen Benchmark-Werte in 16 und 32 Bit darauf hin, dass dort noch unerschlossenes Potenzial brach liegt. Zumindest hat Ati mit dem Radeon einen großen Schritt in Richtung der High-End-Konkurrenz gemacht.

Bernd Holtmann/Armin Lenz

■ RADEON Durch neue Features wie 3D-Texturen oder Vertex-Skinning hat der Radeon der Konkurrenz einges voraus.

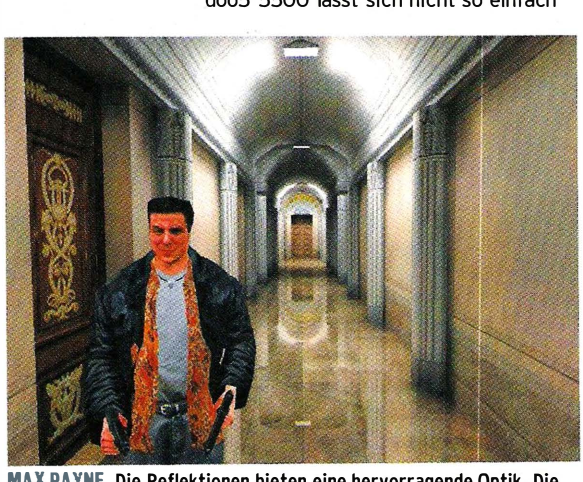


MEINUNG

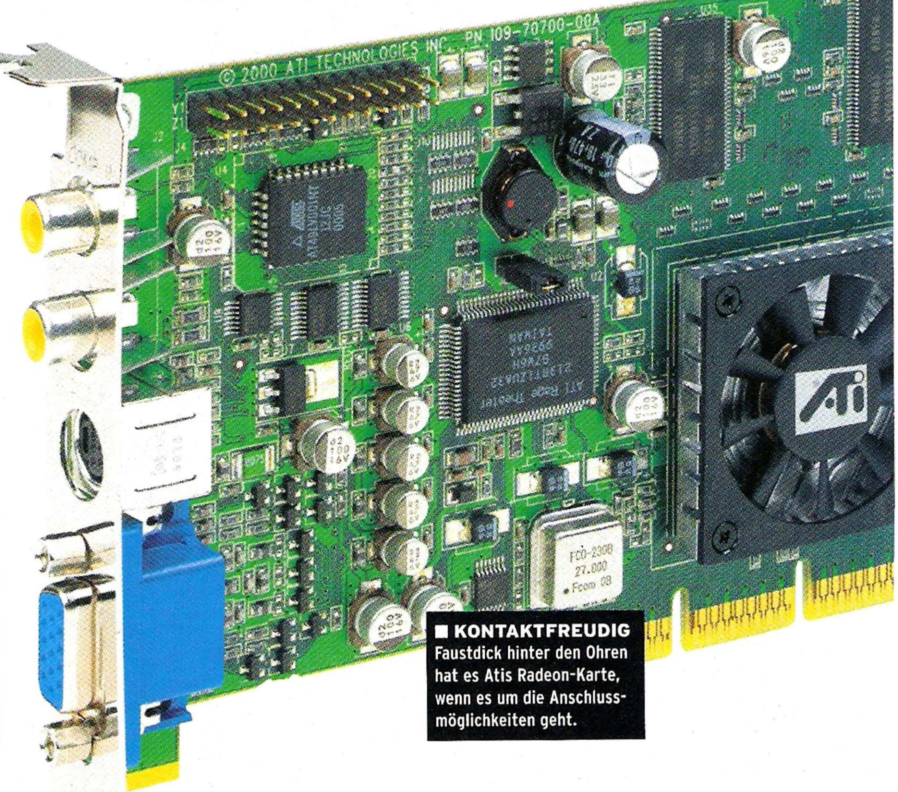
Keine Grafikkarte ist in hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe schneller als der Ati-Champ.

Bernd Holtmann

Bei den Features führt der Radeon die neue Grafikkartengeneration auf jeden Fall an. Kein anderer Chip verbindet so viele neue Techniken. Vor allem das Vertex-Skinning und die 3D-Texturen können Spieleprogrammierern die Arbeit erleichtern. Ob der Radeon damit die gleichen Etablierungsprobleme bekommt, wie seinerzeit der erste GeForce-Chip mit T&L, bleibt abzuwarten.



MAX PAYNE Die Reflektionen bieten eine hervorragende Optik. Die zusätzlichen Polygondaten sind für den Radeon dabei kein Problem.



■ KONTAKTFREUDIG Faustdick hinter den Ohren hat es Atis Radeon-Karte, wenn es um die Anschlussmöglichkeiten geht.

Der Akustik-Einsteiger

Seit Monaten führt die SB Live! Player 1024 unsere Soundkarten-Top-Ten an. Kann TerraTec die Spitze übernehmen?

WAS IST ...?

- **DIRECTSOUND3D** Teil der Spiele-schnittstelle DirectX; sorgt für 3D-Soundeffekte
- **A3D** Audiostandard für 3D-Sound von Aureal.
- **EAX** Von Creative; erweitert die 3D-Sound-Effekte von DirectX

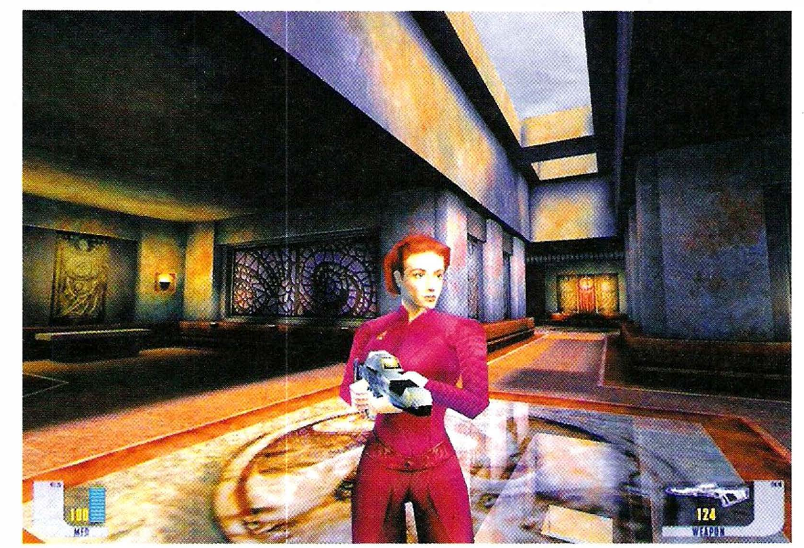
Nachdem Creative im Januar seine Sound Blaster Live! Player 1024 an der Spitze unserer Soundkarten-Top-Ten platziert hat, testen wir nun mit der DMX XFire 1024 und der SonicFury gleich zwei neue Anwärter auf den Akustik-Thron.

VIELSEITIG Die XFire (sprich: Crossfire) tritt mit einem flexiblen Soundchip und vielen Zusatzfunktionen an.

TerraTec liefert seine neue XFire 1024 bereits seit einigen Wochen für einen Preis von rund 120 Mark aus. Als direkter Nachfolger der großen DMX verwendet sie, wie auch die SonicFury, einen Crystal-DSP (Digital Sound Processor) von Cirrus Logic. Auf der Platine gibt es einen Eingang für digitale Audiodaten (vom DVD-Laufwerk), einen Hilfsanschluss (Aux In), einen für ein externes Wavetable-Modul sowie zwei gegeneinander abgeschirmte CD-Audioeingänge. Letztere werden in der Audiosteuerung von Windows über nur einen Lautstärkeregler gesteuert. Außerdem lässt sich per Jumper ein zusätzlicher Verstärker aktivieren, falls jemand permanent mit Kopfhörern lauscht. Neben den üblichen Anschlüssen wie Mikrofoneingang, Line In und Gameport/Midi-Anschluss finden Sie auf der Blendleiste auch einen Digitalausgang (S/PDIF, TOS-Link) sowie zwei Stereo-Ausgänge für jeweils zwei Boxen. Für die entsprechende Software- bzw. Treiberunterstützung sorgt Sensaura-Software. Im Klartext heißt das Kompatibilität zu allen gängigen Sound-Standards wie DirectSound3D, A3D 1.0 und EAX 1.0/2.0. Bis zu 32 Wave-Ströme kann der Crystal-DSP selbst berechnen, für weitere wird die CPU beansprucht. EAX und A3D meistert die XFire souverän und zudem in guter Qualität. Für den 3D-Sound muss sich der Spieler aber leider auch von etwas Performance verabschieden. Zur Steuerung aller Komponenten wie zum Beispiel des Equalizers dient das übersichtliche ControlPanel. Für alle produzierenden Musikfans gibt es noch ein dickes Softwarebundle. Dazu zählen zum Beispiel Steinbergs Wavelab Lite und diverse Sharewareperlen. Allen audiophilen Spielern empfehlen wir die DMX XFire 1024. Wer allerdings nur spielt und wenig Interesse an Midi- und Audioeditoren hat, greift besser zur günstigeren SBLive.

Bernd Holtmann

Die DMX XFire 1024 ist eine Einsteigerkarte mit sehr großem Softwarebundle, das vor allem Musiker anspricht.



FEUER FREI Auch wenn Deep Space Nine: The Fallen mehrere Soundstandards unterstützt, wird es durch 3D-Sound auf den beiden Soundkarten bis zu zehn Prozent langsamer.

- HERSTELLER **TerraTec**
- PREIS **Ca. DM 120,-**
- WEBSEITE **www.terratec.de**
- TELEFON **02157-81790**

- AUSSTATTUNG .... **Sehr gut**
- FEATURES .... **Sehr gut**
- PERFORMANCE .... **Gut**

85%
WERTUNG

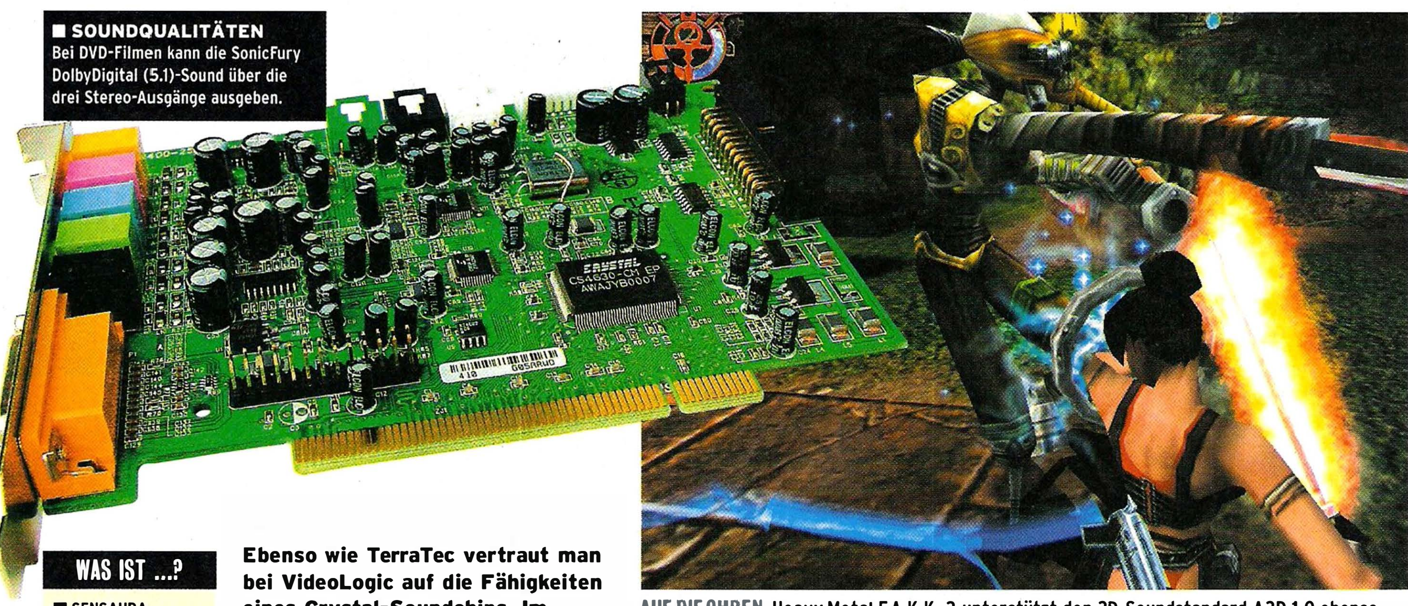
Alle Soundkarten im Überblick

Damit Sie in dem großen Funktionswirrwarr der Soundkarten nicht unter die Räder kommen, geben wir Ihnen hier alle Fakten an die Hand.

HERSTELLER	MODELL	SOUNDCHIP	UNTERSTÜTZTE LAUTSPRECHER	DIGITALER AUSGANG (Z.B. DVD)	EAX UNTERSTÜTZUNG	A3D	PREIS	TELEFON	WEB
Creative	SB Live! Player 1024	EMU10K1	4	elektrisch	ja	1.0	ca. DM 140,-	069-66982900	www.creative.com
Creative	SB Live! Platinum	EMU10K1	4	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 430,-	069-66982900	www.creative.com
Guillemot	MS Fortissimo	Yamaha YMF744	4	optisch	nein	1.0	ca. DM 100	0211-338000	www.guillemot.com
TerraTec	XLerate Pro	Vortex 2	4	optisch	nein	1.0 und 2.0	ca. DM 160	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	Sound System DMX	ESS Canyon 3D	4	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 250,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	DMX XFire 1024	Crystal-DSP	4	optisch	ja	1.0	ca. DM 120,-	02157-81790	www.terratec.de
Videologic	Sonic Vortex 2.0	Vortex 2	4	optisch	nein	2	ca. DM 160,-	06103-934714	www.videologic.com
Videologic	Sonic Fury	Crystal-DSP	4	optisch	ja	1.0	ca. DM 210,-	06103-934714	www.videologic.com

Der Ausstattungs-Spezialist

Auch VideoLogic will seinen Teil zum Sound-Wettstreit beitragen und schickt seine voll ausgestattete SonicFury an den Start.



■ SOUNDQUALITÄTEN Bei DVD-Filmen kann die SonicFury DolbyDigital (5.1)-Sound über die drei Stereo-Ausgänge ausgeben.

AUF DIE OHREN Heavy Metal F.A.K.K. 2 unterstützt den 3D-Soundstandard A3D 1.0 ebenso wie EAX 1.0 und 2.0. Benchmarks zeigen, dass auch die SonicFury bei 3D-Sound einbricht.

WAS IST ...?

- **SENSAURA** Software-Schnittstellenbasis; kompatibel zu vielen 3D-Soundschnittstellen
- **MACROFX** Zusatzeffekt der Sensaura-Software; sorgt für Flüster- und Windeffekte
- **MULTIDRIVE** Zusatzeffekt der Sensaura-Software; sorgt für Rundumsound auf vier Boxen

Ebenso wie TerraTec vertraut man bei VideoLogic auf die Fähigkeiten eines Crystal-Soundchips. Im Direktvergleich tritt man hier also mit gleichen Waffen an.

Für rund 270 Märker schickt VideoLogic seine neue Soundkarte an den Start. Der verbaute Crystal-Soundchip verfügt trotz anderer Versionsnummer über die gleichen Fähigkeiten wie der der XFire 1024. Auf der grünen Platine finden Sie die üblichen Anschlüsse für CD, Line In, externen Wavetable und einen digitalen Eingang. Außerdem liegen der Karte Audiokabel bei, sowie etwas tuningbedürftige Treiber. Dazu gibt es den VideoLogic Software-DVD-Player und 14 Vollversionen von musikorientierten Programmen wie Kompositionssoftware oder Softwaresynthesizer. Für Spieler ist aber die treiberseitige Unterstützung von 3D-Sound viel interessanter. Dort kann die SonicFury durch den Einsatz der Sensaura-Schnittstelle auftrumpfen: Unterstützt werden bis auf A3D 2.0 alle relevanten Soundschnittstellen (siehe Tabelle). Aber auch spezielle Sensaura-Effekte lassen sich in Spielen zuschalten. Die kosten dann aber, wie 3D-Sounds auch, Performance. Über das Steuerungsmenü des Treibers können Sie zum Beispiel den Equalizer steuern, Midi-Samples in den Hauptspeicher laden und die Lautstärke der Ausgänge verändern. Und genau dort schlägt VideoLogic zu: Neben den üblichen Anschlüssen für Mikrofon, Line In und dem Audio-Ausgang gibt es noch einen zweiten Stereoausgang, über den Sie die hinteren Boxen befeuern können. Nettes Feature: Über die Software können Sie die Funktion des gelben Universalanschlusses steuern. Für die Wiedergabe von Dolby-Digital-Sound (ohne zusätzlichen Decoder) können Sie darüber zum Beispiel Subwoofer und Center-Lautsprecher versorgen. Außerdem dürfen Sie ihn als digitalen Audioausgang oder zweiten Line-In-Anschluss verwenden. Den Nutzeffekt kann man hier aber ebenso infrage stellen wie den der chipgesteuerten MP3-Beschleunigung. Aktuelle Spiele-PCs haben genug Performancereserven, um die Dekodierung der Sounddateien ohne großen Aufwand zu erledigen. Als Soundkarten-Update für alte PCs ist die SonicFury aber zu teuer. Als Neuanschaffung hat sie im Vergleich zum Preis-Leistungs-Sieger SB Live! schlechte Karten, denn selbst die Bulk-Version mit weniger Software und ohne Kabel schlägt mit 230 Mark zu Buche.

Bernd Holtmann

Die SonicFury positioniert sich zwischen der DMX XFire 1024 und der SBLive! Player 1024.

3D-Sound: Die Spielebremse

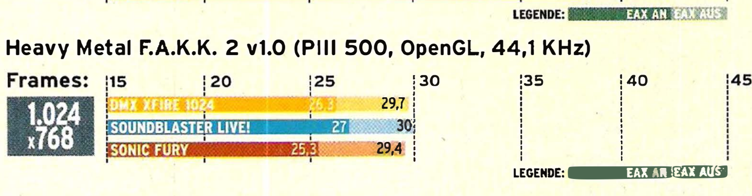
Wie sehr 3D-Sound ein Spiel ausbremsen kann, sehen sie hier.

Unreal Tournament 4.20 (PIII 500, Direct3D, High Quality, 16 Bit)

Frames: 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 — 1.024 x768

Karte	EAX AN	EAX AUS
DMX XFIRE 1024	42,4	42,7
SOUNDBLASTER LIVE!	41	43
SONIC FURY	38	42

Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.0 (PIII 500, OpenGL, 44,1 KHz)



Im Unreal-Tournament-Benchmark verliert die XFire 1024 am wenigsten Geschwindigkeit; in der Gesamtperformance siegt dagegen die SoundBlaster Live!

■ HERSTELLER VideoLogic ■ PREIS Ca. DM 270,-
■ WEBSEITE www.videologic.de
■ TELEFON 06103-934714

■ AUSSTATTUNG .... Sehr gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Gut

88%
WERTUNG

DVD mit vielen Gesichtern

Pioneer DVD-A05SZ Das DVD-Laufwerk überzeugt mit guten CD-ROM-Leistungen.

Pioneers DVD-Überflieger liest DVDs mit bis zu 21,6 MB pro Sekunde.



Wer schon länger mit dem Gedanken spielt, auf den DVD-Zug aufzuspringen, dem bietet Pioneer eine sehr verlockende Rundum-glücklich-Lösung. Das ATAPI-Laufwerk DVD-105SZ beherrscht UltraDMA33 und überzeugte nicht nur auf der Silberling-Teststrecke mit sehr guten Ergebnissen. Der Coolness-Faktor wird durch die altbewährte Einzugsmechanik gesteigert. Die Slot-In-Technik verzichtet nämlich auf lästige Schubladen und zieht den Datenträger ab einer bestimmten Einschubtiefe automatisch ein. Bei Höchstgeschwindigkeiten von 16x-DVD und 40x-CD lassen sich auch die mitgelieferten Spiele zügig und ruhig installieren. Dazu zählen die DVD-Versionen der Spiele *Baldur's Gate* und *X-Files* – die Videosequenzen fallen dort hochwertiger aus. Um sich direkt nach dem Kauf die Zeit mit DVD-Filmen zu vertreiben, liefert Pioneer noch den ausgereiften Software-DVD-Player ELSAmovie 2000 mit. In der Testpraxis überzeugt das 105SZ durch flottes Audiograbben (12x). Bei verkratzten Schillerscheiben arbeitet die Korrektur-Routine nicht nur sorgfältig, sondern auch schnell. Die Arbeitsgeräusche von Pioneers DVD-Dreher halten sich angenehm dezent im Hintergrund. Selbst bei höchster Drehzahl bleibt das Laufwerk ruhig und vibriert nicht. Wer also potenten DVD-Ersatz für sein in Ehren ergrautes CD-ROM-Laufwerk sucht, liegt bei dem neuen Pioneer-Paket genau richtig. Geldbeutelschonender ist natürlich die Bulk-Variante (ohne Softwarezugaben). Das einzelne Laufwerk 105SZ gibt es im Handel übrigens schon für rund 280 Mark. Für das Komplettpaket A05SZ mit Software und Spielen muss der willige DVD-Jünger rund 70 Märker mehr spenden. *(bh)*

■ DER DVD-HEXENMEISTER
Der neue DVD-Scheibendreher von Pioneer dreht auch CD-ROMs wunderbar schnell.



■ HERSTELLER Pioneer ■ PREIS Ca. DM 340,-
■ WEBSEITE www.pioneer.de
■ TEL. 02154-9130

■ AUSSTATTUNG .... Sehr gut
■ FEATURES .... Sehr gut
■ PERFORMANCE .... Gut

88% WERTUNG

Flotter Scheibendreher

Memorex CD-MAXX 52 Schnelles CD-ROM-Laufwerk mit Rüttelambitionen

Ein robustes CD-ROM-Laufwerk mit guten Leistungswerten.

Trotz des DVD-Trends bringt Memorex ein weiteres reinrassiges CD-ROM-Laufwerk auf den Markt. Das CD-MAXX 52 wird per IDE an den PC angeschlossen und überträgt maximal 7,8 MByte in der Sekunde. Softwareseitig hat das MAXX 52 wenig zu bieten. Neben einer Treiberdiskette für DOS finden sich nur noch die üblichen Schrauben und ein Audiokabel im Karton. Auf der Leistungsseite muss sich das MAXX 52 aber nicht verstecken. Das 8x-Audiograbbing und die Fehlerkorrektur machen eine recht gute Figur. Verkratzte Silberlinge liest das CD-MAXX zuverlässig, büßt dabei aber mehr Geschwindigkeit ein als das 105SZ von Pioneer. Bei Höchstgeschwindigkeit wird es merklich lauter und beginnt leicht zu vibrieren. Als nettes Feature hat Memorex die Front noch mit zwei nützlichen Knöpfen bedacht, über die Sie Audio-CDs manuell abspielen können. Fazit: Ein robustes Laufwerk mit guten Leistungswerten. Wer sich über die Anschaffung eines DVD-Laufwerks noch nicht sicher ist, kann hier zugreifen. *(bh)*

■ SPARSAM
Grand Prix 3 lässt sich mit dem CD-MAXX 52 sehr flott installieren.

■ HERSTELLER Memorex ■ PREIS Ca. DM 100,-
■ WEBSEITE www.memorexlive.com
■ TEL. 060-398009999

■ AUSSTATTUNG .... Befriedigend
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

80% WERTUNG

Günstig!

CyberDrive DM086D Neuer Versuch

Die Zugriffszeiten des neuen DM086D (8x-DVD/32x-CD-ROM) sind mit die schnellsten bei derzeit erhältlichen DVD-Laufwerken. Der Cache ist mit 512 KByte großzügig ausgelegt. Die Fehlerkorrektur arbeitet langsamer als bei vergleichbaren Produkten, aber trotzdem zuverlässig. Für sparsame DVD-Fans eine gute Wahl. *(bh)*

■ ZUVERLÄSSIG
Das Laufwerk von CyberDrive kommt mit 512 KByte Cache daher.

■ HERSTELLER CyberDrive ■ PREIS Ca. DM 249,-
■ WEBSEITE www.cyberdrive
■ TEL. 02102-380010

■ AUSSTATTUNG .... Befriedigend
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Befriedigend

74% WERTUNG

Alles in der Hand

MouseMan Wheel Optical Weil auch das Auge mitspielt



Liegt angenehm in der Hand und arbeitet präzise: die neue optische Maus von Logitech.

■ DESIGN-KLON
Das Aussehen hat man beim kabellosen MouseMan Wheel abgeschaut. Lediglich die Farbe wurde verändert.

Logitech hat sich mit seinen ersten optischen Mäusen viel Zeit gelassen. Das optische Erstlingswerk der Schweizer verbannte bereits vor gut einem Monat die dreckigen Mousepads vom Schreibtisch. Nun kommt der MouseMan Wheel Optical, bei dessen Rechtshänder-Design sich Logitech am Cordless MouseMan Wheel orientiert hat. Neben den drei mittlerweile zum Standard gewordenen Maustasten findet sich noch eine vierte Taste in Daumennähe. Bei der Mausrad-Taste hat man allerdings an der falschen Stelle gespart. Der Druckpunkt lässt sich in heißen Netzwerkduellen leider nur erahnen. Die bei Spielern beliebte Option, den Rad-Knopf als zusätzliche Feuertaste zu nutzen, lässt sich beim optischen MouseMan Wheel also nur bedingt realisieren. Punkte gutmachen kann das Gerät allerdings beim Aussehen. Das Logitech-Logo auf der Mausfront wird von einer blauen LED beleuchtet und sieht zusammen mit der metallicblauen Haut des Nagers einfach chic aus. Auch treiberseitig bietet Logitech wieder gewohnte Qualität und einen großen Funktionsumfang. Von der Performance-Seite hält der MouseMan Wheel Optical auf jeden Fall mit der Microsoft-Referenz Schritt. Die Abfrage der Sensoren ist in *Counter-Strike* und *Unreal Tournament* gleichermaßen präzise und funktioniert sogar auf Schreibtischen hervorragend. Fazit: Mit rund 100 Mark Anschaffungskosten ist die neue Optical auf jeden Fall zu empfehlen. *(bh)*

■ HERSTELLER **Logitech** ■ PREIS **Ca. DM 100,-**
■ WEBSEITE **www.logitech.de**
■ TEL. **069-92032165**

■ AUSSTATTUNG .... **Gut**
■ FEATURES .... **Gut**
■ PERFORMANCE .... **Sehr gut**

82%
WERTUNG

Kleine Designfehler

CrossCheck USB Großer Funktionsumfang auch für kleine Hände

Große Spielerpranken haben mit dem CrossCheck wenig Spaß.

Auch bei Boeder (060-74842199) hat man den Trend zu mehrachsigen Joysticks mit vielen Feuerknöpfen erkannt. Der Zubehörhersteller liefert mit dem CrossCheck USB einen sehr gut ausgestatteten Joystick ab. Multifunktionsfanatiker und Hobbypiloten werden an den drei Achsen, dem Schubregler, dem Vier-Wege-Coolie-Hat und vor allem den zwölf Tasten ihren Spaß haben. Leider haben aber bereits mittelgroße Hände Probleme, den zu niedrig angebrachten Coolie-Hat ordentlich zu steuern. Der Feuerknopf für den Zeigefinger ist außerdem zu hoch angebracht, so dass gutes Timing hier eher Glückssache ist. Auch wenn alle Knöpfe und Achsen tadellos ihre Arbeit verrichten, verschenkt der CrossCheck USB wegen dieser Design-Schnitzer einige Punkte. Selbst die mitgelieferte Game-Wizard-2.0-Software hilft da nicht. *(bh)*



■ KNOPFLASTIG
Durch seine zwölf Tastem, drei Achsen und Schubkopntrolle ist der CrossCheck USB optimal für Flugsimulationen.

■ HERSTELLER **Boeder** ■ PREIS **Ca. DM 70,-**
■ WEBSEITE **www.boeder.de**
■ TEL. **060-74842199**

■ AUSSTATTUNG .... **Gut**
■ FEATURES .... **Befriedigend**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

74%
WERTUNG

Griffig

MorayPad Touch Brauchbar

Die samtige Oberfläche ist sehr griffig. Anschluss findet das MorayPad leider noch am Gameport der Soundkarte. Die acht Feuerknöpfe und das Steuerkreuz sind gut verarbeitet. Im *FIFA 2000*-Duell zeigt sich das Gamepad kooperativ. Für das Sportspiel zwischendurch ist das günstige MorayPad auf jeden Fall zu gebrauchen. *(bh)*



■ FASS MICH AN
Durch eine veränderte Oberfläche ist das MorayPad rutschfest.

■ HERSTELLER **InterAct** ■ PREIS **Ca. DM 40,-**
■ WEBSEITE **www.interact-europe.de**
■ TEL. **01805-125133**

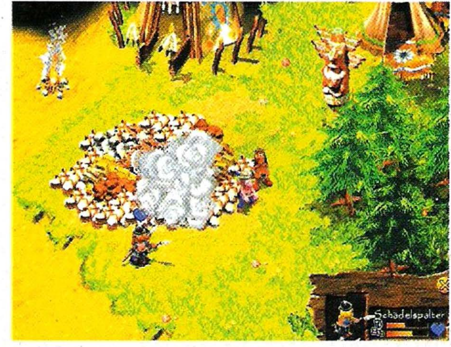
■ AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
■ FEATURES .... **Befriedigend**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

70%
WERTUNG

Cultures – Die Entdeckung Vinlands

Grandiose Entwicklungshilfe im rauen Zeitalter der Wikingerzüge.

In *Cultures* nehmen Sie einen Wikingerstamm unter Ihre Fittiche und sorgen für seine Entwicklung. Wie im Aufbaugenre üblich, müssen Gebäude errichtet und Land erschlossen werden. Eine interessante Note wird dem Spiel durch die Betonung der individuellen Fähigkeiten der einzelnen Bewohner verliehen: Berufe müssen erlernt und zur Meisterschaft gebracht werden. Je weiter die Fähigkeiten der Figur gediehen sind, desto schneller verrichtet sie ihre Arbeit. In der Demo gewährt Ihnen das Team von Funatics ein ausgiebiges vierstufiges Tutorial, in dem Sie die Grundlage für eine erfolgreiche Spielstrategie erlernen. Zusätzlich gibt es eine Einsteigerkarte, die erste Gehversuche in der Welt von *Cultures* ermöglicht.



Spielsteuerung:
Die Steuerung erfolgt komplett mit der Maus

- Benötigt: **Pentium II 266, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Nein**

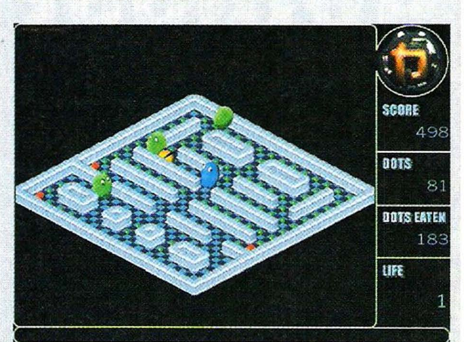
Airfix Dogfighters



Spielsteuerung:
Die Tastenbelegung kann in den Optionen frei gewählt werden.

- Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, Glide**

PacMania 2D+



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
⊙	Nach oben	⊙	Nach links
⊙	Nach unten	⊙	Nach rechts

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium 266, 32 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Nein**

Panic! Volcano

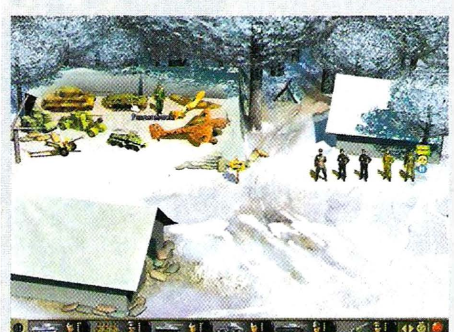


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
◐	Wasser marsch
◑	Jungfrau opfern

- Benötigt: **Pentium 133, 16 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D optional**

Panzer General 4



Spielsteuerung:
Unternehmen Barbarossa wird komplett mit der Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D optional**

MB Truck Racing



Spielsteuerung:
Gesteuert werden die rasenden Kolosse mit Tastatur oder PC-Lenkrad.

- Benötigt: **Pentium 333, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium 333, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D optional**

Age of Empires 2: The Conquerors

Testen Sie die neuen Missionen zu Microsofts Strategiehammer!

Mit *The Conquerors* liefern Microsoft und die Ensemble Studios Missionsnachschub für den Echtzeit-Hit *Age of Empires 2*. Die Zusatz-CD konzentriert sich auf die Feldzüge berühmter Eroberer wie Attila oder Montezuma. In insgesamt vier Kampagnen erforschen Sie neue Technologien und führen Ihr Volk zum Sieg. Die Demo auf der PC-Games-CD liefert Ihnen mit je einer Mehrspieler- und einer Einzelspielermission einen ersten Eindruck von den zahlreichen Verbesserungen der bewährten Spieltechnik. Als Anführer der Azteken befestigen Sie Ihr Dorf und verteidigen Ihre Untergebenen gegen die expansionsfreudigen Maya.



Spielsteuerung:
Age of Empires 2: The Conquerors wird komplett mit der Maus gespielt. Die Tasten können Sie in den Spieloptionen konfigurieren.

- Benötigt: **Pentium 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Nein**

Grand Prix 3

Weltexklusiv bei PC Games: Die spielbare Demo zu Grand Prix 3!



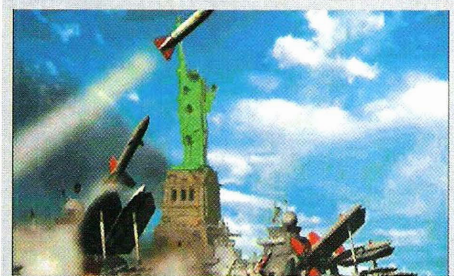
Das realistische Fahrgefühl, das *Grand Prix 3* dem Spieler vermittelt, dürfen Sie auf der Rennstrecke in Suzuka antesten. Neu hinzugekommen ist wechselndes Wetter: Unvorhergesehen braut sich ein Gewitter zusammen und kurz darauf schüttet es wie aus Eimern. Ganz klar, dass der klitschnasse Asphalt Einfluss auf das Fahrverhalten Ihres Boliden hat und Sie am besten ein paar Gänge runterschalten - auch wenn's schwer fällt. Da ist der Wermutstropfen, dass *Grand Prix 3* auf der 98er-Saison basiert, gleich Nebensache. Also, einsteigen, Helm über und ran an die Pole-Position.

Spielsteuerung:
Zweiachsige Lenkräder, Joystick, Tastatur

A	**Beschleunigen**
Y	**Bremsen**
←	**Links**
→	**Rechts**

- Benötigt: **Pentium II 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D optional**

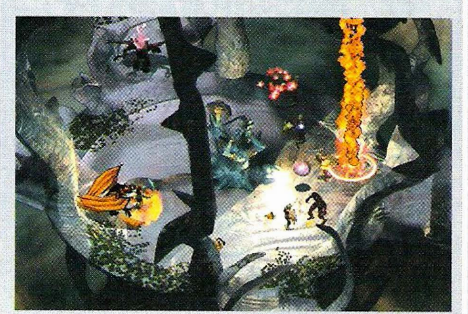
Alarmstufe Rot 2



FLAMME DER FREIHEIT New York und andere Zentren der USA stehen im Brennpunkt der Kämpfe.

Neben dem offiziellen Trailer von Westwood analysieren wir im Vorschau-Video die Stärken und Schwächen von *Alarmstufe Rot 2*. Das heiß ersehnte Strategie-Epos soll im Oktober erscheinen und für frischen Wind sorgen. Bei uns sehen Sie schon jetzt die neuen Einheiten in Aktion!

Baldur's Gate 2



FEUERWERK Die Zaubersprüche wirken dank neuer Lichteffekte noch spektakulärer als im Vorgänger.

In *Baldur's Gate 2* geht es zurück an die Schwertküste. Der Nachfolger von Biowares Rollenspiel-Epos präsentiert sich in verbessertem Look und begeistert Fantasy-Jünger mit einer Vielzahl an neuen Waffen und Zaubersprüchen, wie unser Video zeigt.

Divinity



VIEL FEIND, VIEL EHR Mit solch riesigen Drachen sollten sich nur die erfahrensten Schwertkämpfer einlassen.

Divinity ist eine Mischung aus *Diablo 2* und *Baldur's Gate* und entführt Sie in eine fantastische Welt, die von Monstern und Magie beherrscht wird. Im Vorschau-Video können Sie sich ein erstes Bild dieses Fantasy-Spektakels machen.

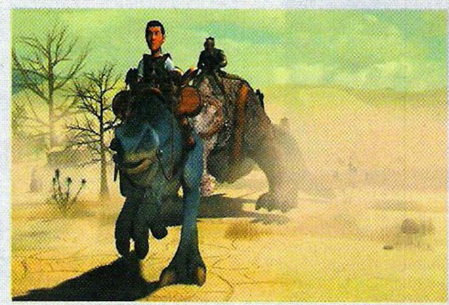
The Moon Project



TÖDLICHES REGENWETTER Meteoriteneinschläge stellen eine Bedrohung für Ihre Basis dar.

The Moon Project ist der direkte Nachfahre von *Earth 2150* und entführt Sie auf den kolonialisierten Erdtrabanten. Parallel zur Story des Vorgängers kämpfen Sie sich auf dem Mond durch drei Kampagnen, die wir Ihnen im Video vorstellen.

TechnoMage



WIE IM KINO Die Story von Technomage wird in aufwendig gerenderten Filmsequenzen erzählt.

Von den Machern von *Anno 1602* kommt gegen Ende des Jahres das lange angekündigte *TechnoMage*. Der Genremix aus Action- und Rollenspiel zeichnet sich durch eine epische Story, aufwendige Zwischensequenzen und witzige Arcade-Einlagen aus. Wir zeigen *TechnoMage* im Video-Special.

Gunman

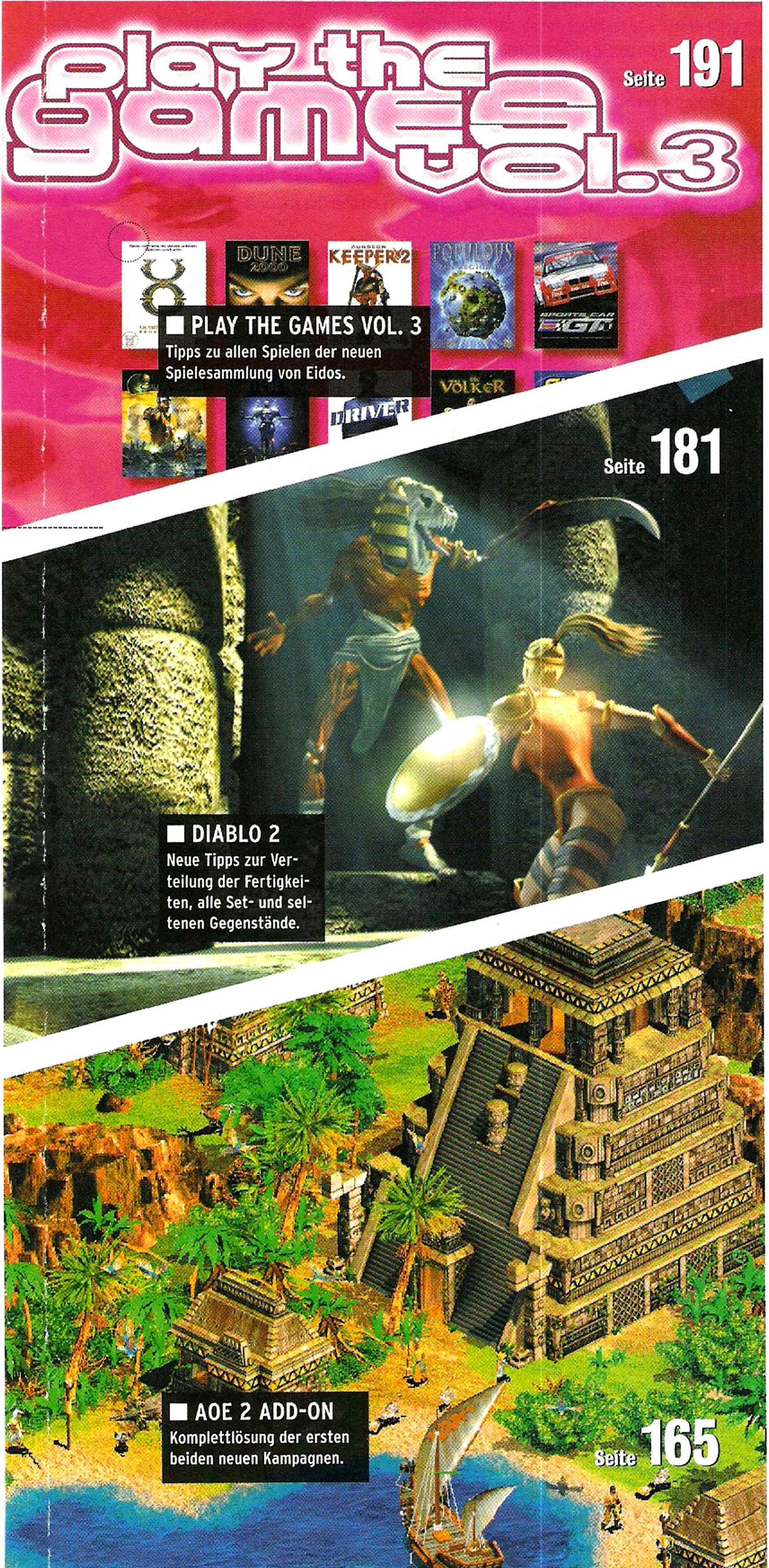


AUF TUCHFÜHLUNG Die martialisch anmutenden Gegner verhalten sich erschreckend clever.

Gunman nutzt eine stark verbesserte Version der bewährten Half-Life-Technik.

Exklusiv bei PC Games: Die hoch motivierte Entwicklertruppe von Rewolf Software zeigt, was sie draufhat! Als wir die erste Vorabversion von *Gunman* spielten, konnten wir kaum glauben, was die Programmierer aus der altehrwürdigen Half-Life-Technik herausgeholt haben. *Gunman* ist eine sogenannte Total Conversion von Valves *Half-Life*, also wesentlich umfangreicher als ein simpler Mod wie zum Beispiel *Counter-Strike*. *Gunman* bietet neben einer Flut von neuen Waffen, Gegnern und Missionen eine stark aufgebohrte Grafikengine, die sich vor aktuellen Titeln mit modernerer Technik keineswegs verstecken muss. In unserem Vorschau-Video machen wir Ihnen schon jetzt mit ersten bewegten Bildern Appetit auf diesen heiß ersehnten Ego-Shooter. Dabei sehen Sie Szenen, die Sie noch nie zuvor zu Gesicht bekommen haben!

Tipps & Tricks



Ein typischer Fall von „kurz vor knapp": Sprichwörtlich in letzter Minute ist das heiß ersehnte Add-On zu Age of Empires 2 bei uns eingetrudelt. Wir haben in Nachtarbeit die ersten beiden Kampagnen für Sie gelöst.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Cultures	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000 bis 10/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
DiscworldNoir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Play the Games Vol. 3	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieletipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Trek Voyager: Elite Force	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken:	GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Ausgabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

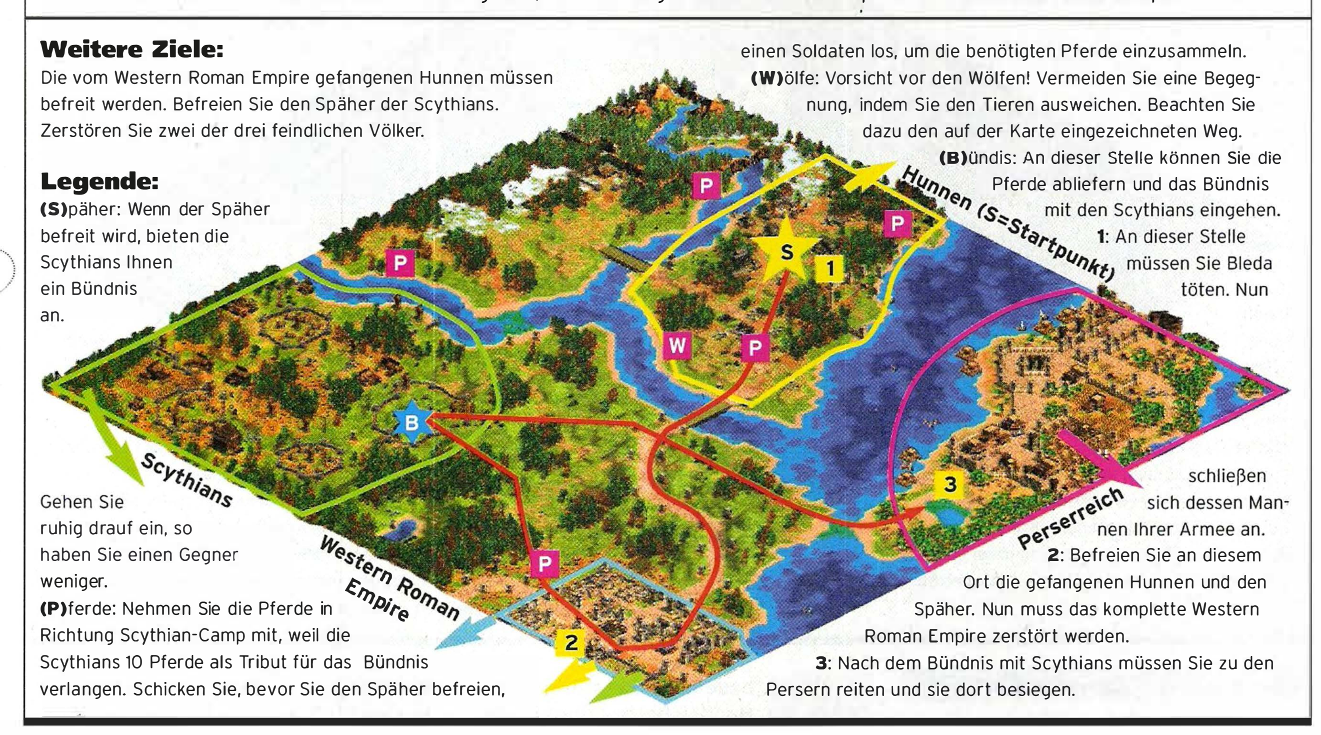
Age of Empires 2 The Conquerors

Vier neue Kampagnen warten auf Age-of-Empires-2-Fans. Die ersten beiden Feldzüge haben wir gelöst.

Die Hunnen – Szenario 1: The Scourge of God

Missionsziel: Attila muss überleben und sichergehen, dass Bleda getötet wird. Anschließend muss er zurück zum Camp.

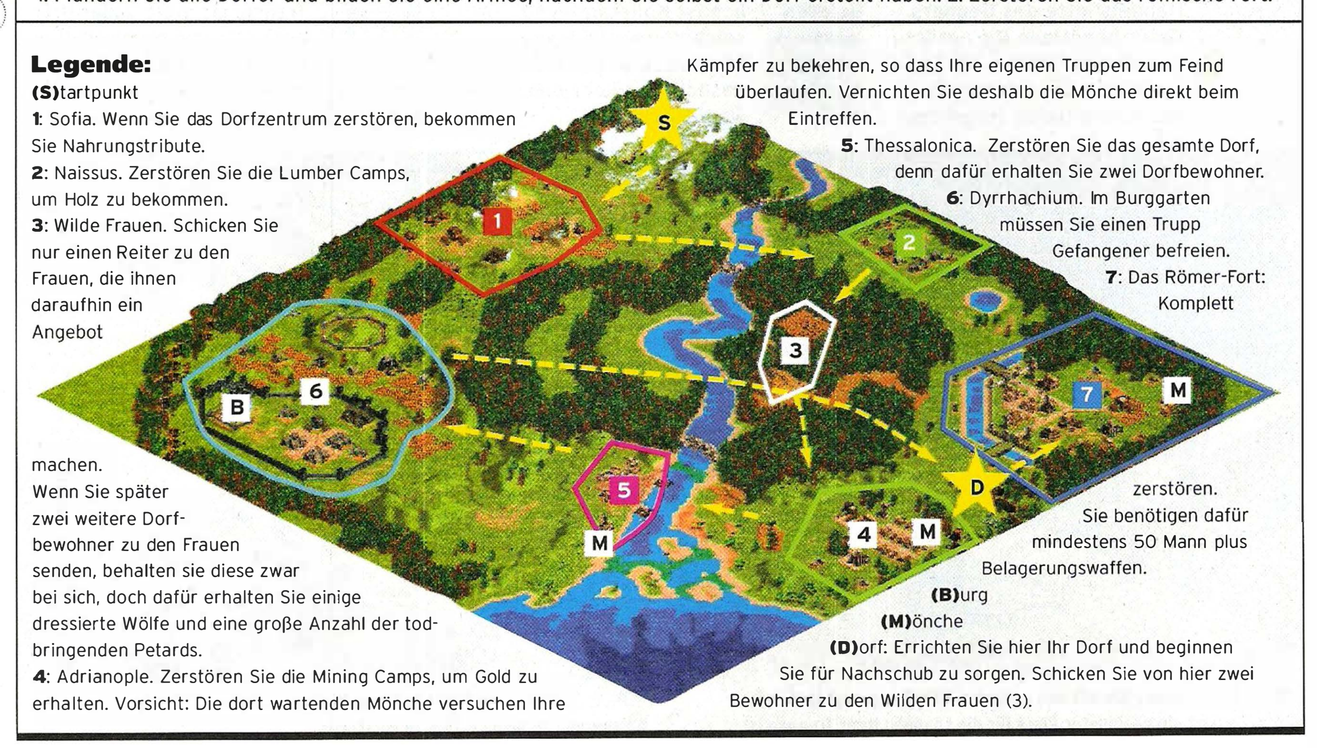
Weitere Ziele:
Die vom Western Roman Empire gefangenen Hunnen müssen befreit werden. Befreien Sie den Späher der Scythians. Zerstören Sie zwei der drei feindlichen Völker.



Legende:
(S)päher: Wenn der Späher befreit wird, bieten die Scythians Ihnen ein Bündnis an. Gehen Sie ruhig drauf ein, so haben Sie einen Gegner weniger.
(P)ferde: Nehmen Sie die Pferde in Richtung Scythian-Camp mit, weil die Scythians 10 Pferde als Tribut für das Bündnis verlangen. Schicken Sie, bevor Sie den Späher befreien, einen Soldaten los, um die benötigten Pferde einzusammeln.
(W)ölfe: Vorsicht vor den Wölfen! Vermeiden Sie eine Begegnung, indem Sie den Tieren ausweichen. Beachten Sie dazu den auf der Karte eingezeichneten Weg.
(B)ündis: An dieser Stelle können Sie die Pferde abliefern und das Bündnis mit den Scythians eingehen.
1: An dieser Stelle müssen Sie Bleda töten. Nun schließen sich dessen Mannen Ihrer Armee an.
2: Befreien Sie an diesem Ort die gefangenen Hunnen und den Späher. Nun muss das komplette Western Roman Empire zerstört werden.
3: Nach dem Bündnis mit Scythians müssen Sie zu den Persern reiten und sie dort besiegen.

Die Hunnen – Szenario 2: The Great Ride

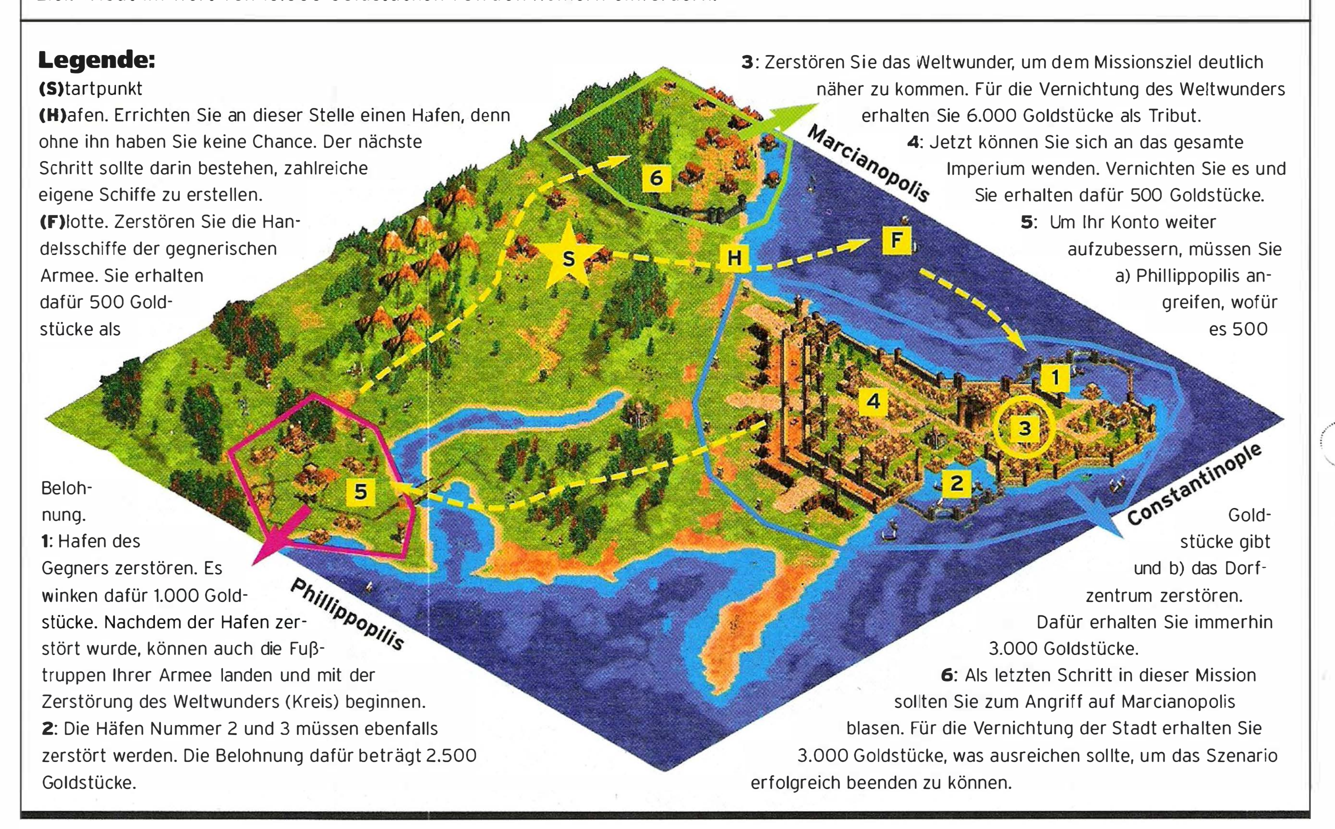
1. Plündern Sie alle Dörfer und bilden Sie eine Armee, nachdem Sie selbst ein Dorf erstellt haben. 2. Zerstören Sie das römische Fort.



Legende:
(S)tartpunkt
1: Sofia. Wenn Sie das Dorfzentrum zerstören, bekommen Sie Nahrungstribute.
2: Naissus. Zerstören Sie die Lumber Camps, um Holz zu bekommen.
3: Wilde Frauen. Schicken Sie nur einen Reiter zu den Frauen, die ihnen daraufhin ein Angebot machen. Wenn Sie später zwei weitere Dorfbewohner zu den Frauen senden, behalten sie diese zwar bei sich, doch dafür erhalten Sie einige dressierte Wölfe und eine große Anzahl der todbringenden Petards.
4: Adrianople. Zerstören Sie die Mining Camps, um Gold zu erhalten. Vorsicht: Die dort wartenden Mönche versuchen Ihre Kämpfer zu bekehren, so dass Ihre eigenen Truppen zum Feind überlaufen. Vernichten Sie deshalb die Mönche direkt beim Eintreffen.
5: Thessalonica. Zerstören Sie das gesamte Dorf, denn dafür erhalten Sie zwei Dorfbewohner.
6: Dyrrhachium. Im Burggarten müssen Sie einen Trupp Gefangener befreien.
7: Das Römer-Fort: Komplett zerstören. Sie benötigen dafür mindestens 50 Mann plus Belagerungswaffen.
(B)urg
(M)önche
(D)orf: Errichten Sie hier Ihr Dorf und beginnen Sie für Nachschub zu sorgen. Schicken Sie von hier zwei Bewohner zu den Wilden Frauen (3).

Die Hunnen – Sz. 3: The Walls of Constantinople

Ziel: Tribut im Wert von 10.000 Goldstücken von den Römern einfordern.



Legende:
(S)tartpunkt
(H)afen. Errichten Sie an dieser Stelle einen Hafen, denn ohne ihn haben Sie keine Chance. Der nächste Schritt sollte darin bestehen, zahlreiche eigene Schiffe zu erstellen.
(F)lotte. Zerstören Sie die Handelsschiffe der gegnerischen Armee. Sie erhalten dafür 500 Goldstücke als Belohnung.
1: Hafen des Gegners zerstören. Es winken dafür 1.000 Goldstücke. Nachdem der Hafen zerstört wurde, können auch die Fußtruppen Ihrer Armee landen und mit der Zerstörung des Weltwunders (Kreis) beginnen.
2: Die Häfen Nummer 2 und 3 müssen ebenfalls zerstört werden. Die Belohnung dafür beträgt 2.500 Goldstücke.
3: Zerstören Sie das Weltwunder, um dem Missionsziel deutlich näher zu kommen. Für die Vernichtung des Weltwunders erhalten Sie 6.000 Goldstücke als Tribut.
4: Jetzt können Sie sich an das gesamte Imperium wenden. Vernichten Sie es und Sie erhalten dafür 500 Goldstücke.
5: Um Ihr Konto weiter aufzubessern, müssen Sie a) Phillippopilis angreifen, wofür es 500 Goldstücke gibt und b) das Dorfzentrum zerstören. Dafür erhalten Sie immerhin 3.000 Goldstücke.
6: Als letzten Schritt in dieser Mission sollten Sie zum Angriff auf Marcianopolis blasen. Für die Vernichtung der Stadt erhalten Sie 3.000 Goldstücke, was ausreichen sollte, um das Szenario erfolgreich beenden zu können.

The walls of Constantinople

Attila 3: The walls of Constantinople. Wie bekomme ich die benötigten Goldtribute?

Die Antwort ist einfach, die Ausführung weniger: Zerstören Sie alles, was Ihnen unter die Finger kommt. Los geht es mit der Handelsflotte des Gegners. Dafür benötigen Sie natürlich eigene Schiffe, die Sie zu Beginn des Szenarios mit einem Hafen zusammen bauen. Die Zerstörung der Handelsflotte bringt Ihnen erste 500 Goldstücke ein.

Warum muss ich unbedingt Zeit damit verschwenden, Schiffe zu bauen? Kann ich nicht mit Fußtruppen agieren?

Sie können es versuchen, doch der Versuch wird sicher fehlschlagen, schließlich ist Konstantinopel für seine doppelten Mauern bekannt. Das Szenario ist deshalb nur über den Seeweg lösbar.

Mit welchem gegnerischen Hafen soll ich beginnen? Wo kann ich am besten meine Truppen „landen" lassen?

Greifen Sie als Erstes den Hafen am Nordostrand der Stadt an (Nummer 1 in der Karte), da Sie nach dessen Zerstörung einen geeigneten Landeplatz für Ihre Truppen finden. Mindestens zwei Transportschiffe voller Krieger und Belagerungswaffen müssen Sie auf jeden Fall investieren, da die Landung ansonsten sicher scheitert.



SCHIFF AHOI Landen Sie mit den gebauten Schiffen zuerst im Nordost-Hafen, da dort ein geeigneter Platz für die Landung Ihrer Truppen ist.



WUNDERBAR Um das Szenario lösen zu können, müssen Sie unbedingt das Weltwunder in Konstantinopel zerstören.

Die Häfen bringen nur wenig Tribute ein. Wie komme ich am schnellsten auf die geforderten 10.000 Goldstücke?

Hafen Nummer 1 bringt 1.000, die Häfen 2 und 3 insgesamt 2.500 Goldstücke ein. Sie können auch Gold aus entdeckten Goldminen abbauen (dazu müssen Späher unterwegs sein, die den Fund der Minen melden), doch auch das ist nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Besser ist es da, den Weg zum Wunder in Konstantinopel zu suchen. Das Zerstören des Weltwunders bringt Ihnen fette Beute (6.000 Goldstücke) ein. Mit Belagerungswaffen ebnen Sie am schnellsten den Weg zu den 6.000 Goldstücken. Die Zerstörung weiterer Gebäude in der Stadt bringt ebenfalls noch ein wenig Kleingeld ein.

Ich habe immer noch nicht genug Gold, obwohl Konstantinopel bereits gefallen ist.

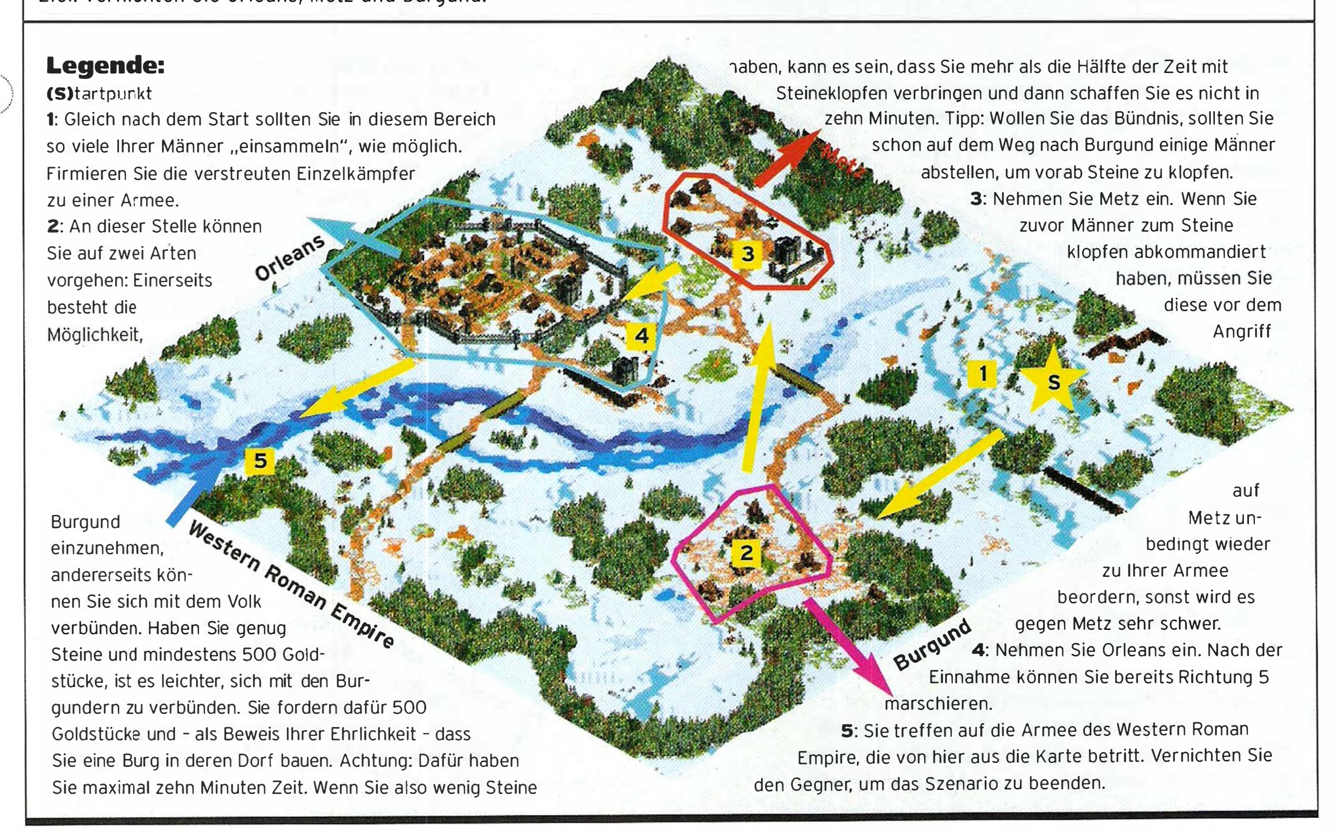
Insgesamt 6.500 Goldstücke bekommen Sie zusätzlich, wenn Sie Phillippopilis angreifen (500), das Dorfzentrum zerstören (3.000) und zu guter Letzt auch noch Marcianopolis vernichten (3.000). Nun haben Sie die geforderten 10.000 Goldstücke zur Verfügung.



DIE MAUER MUSS WEG Vergessen Sie's, denn durch diese Mauern kommen Sie auf legalem, sprich ungecheatetem, Weg nicht. In die Stadt geht es nur von der anderen – am Wasser liegenden – Seite.

Die Hunnen – Szenario 4: A Barbarian Betrothal

Ziel: Vernichten Sie Orleans, Metz und Burgund.



Legende:

(S)tartpunkt

1: Gleich nach dem Start sollten Sie in diesem Bereich so viele Ihrer Männer „einsammeln", wie möglich. Firmieren Sie die verstreuten Einzelkämpfer zu einer Armee.

2: An dieser Stelle können Sie auf zwei Arten vorgehen: Einerseits besteht die Möglichkeit, Burgund einzunehmen, andererseits können Sie sich mit dem Volk verbünden. Haben Sie genug Steine und mindestens 500 Goldstücke, ist es leichter, sich mit den Burgundern zu verbünden. Sie fordern dafür 500 Goldstücke und – als Beweis Ihrer Ehrlichkeit – dass Sie eine Burg in deren Dorf bauen. Achtung: Dafür haben Sie maximal zehn Minuten Zeit. Wenn Sie also wenig Steine haben, kann es sein, dass Sie mehr als die Hälfte der Zeit mit Steineklopfen verbringen und dann schaffen Sie es nicht in zehn Minuten. Tipp: Wollen Sie das Bündnis, sollten Sie schon auf dem Weg nach Burgund einige Männer abstellen, um vorab Steine zu klopfen.

3: Nehmen Sie Metz ein. Wenn Sie zuvor Männer zum Steine klopfen abkommandiert haben, müssen Sie diese vor dem Angriff auf Metz unbedingt wieder zu Ihrer Armee beordern, sonst wird es gegen Metz sehr schwer.

4: Nehmen Sie Orleans ein. Nach der Einnahme können Sie bereits Richtung 5 marschieren.

5: Sie treffen auf die Armee des Western Roman Empire, die von hier aus die Karte betritt. Vernichten Sie den Gegner, um das Szenario zu beenden.

Die Hunnen – Szenario 5: The Catalaunian Fields

Ziel: Vernichten Sie die Römer und die Visigothen sowie die Alans!

Legende:

(S)tartpunkt

1: Errichten Sie an dieser Stelle ein Dorf und bauen Sie Ihre Armee auf. Sie haben bereits ausreichend Ressourcen, um die üblichen Technologien weiterzuentwickeln. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Einheiten verschiedenes Typs „bauen" sollten, um später die Streitkräfte wie Kavallerie oder Bogenschützen kombinieren zu können. Diese kombinierten Streitkräfte sollten Sie zudem durch einen Formationsmarsch aufwerten. So können Sie beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen können durch Kavallerie leicht ausgeschaltet werden, doch Pikemen helfen ihnen, zu überleben.

2: Unterwerfen Sie die Visigothen.

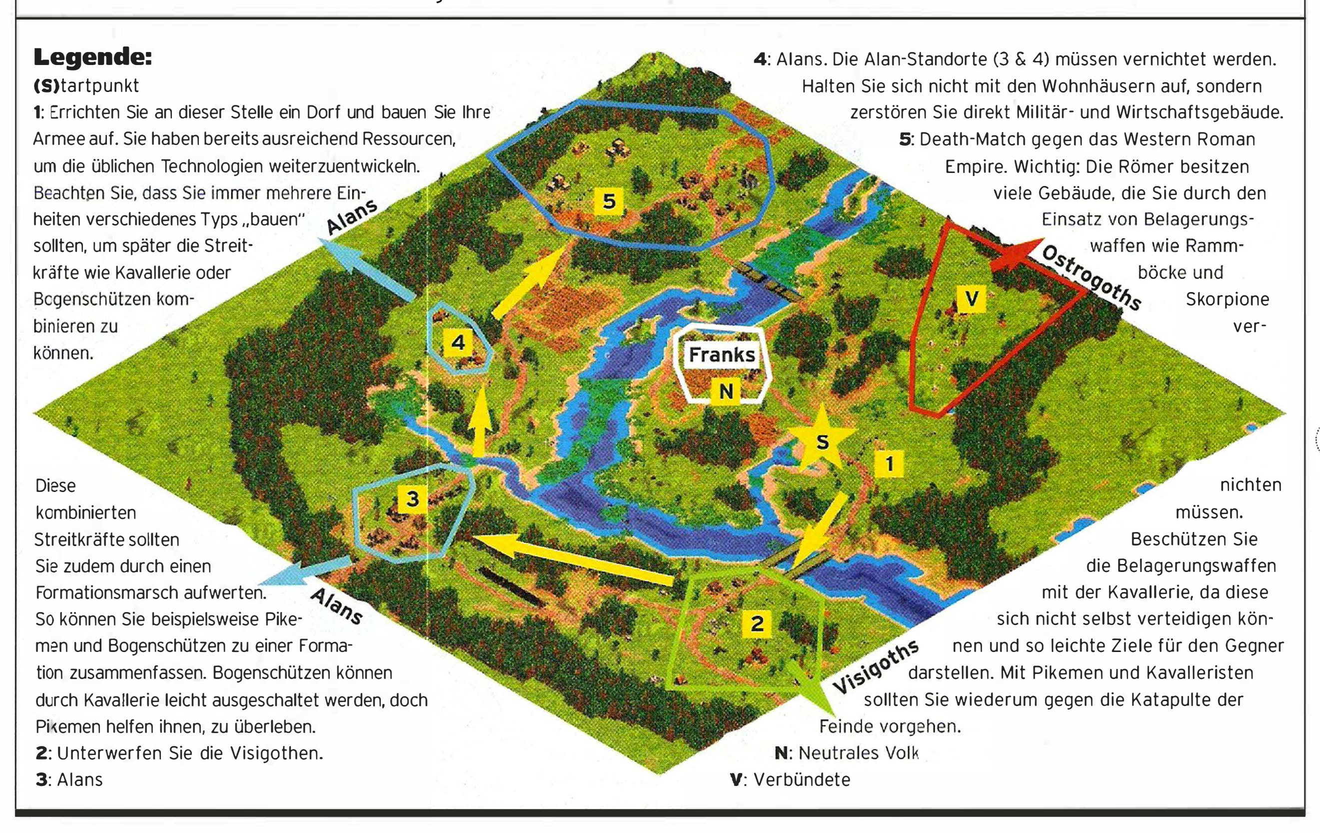
3: Alans

4: Alans. Die Alan-Standorte (3 & 4) müssen vernichtet werden. Halten Sie sich nicht mit den Wohnhäusern auf, sondern zerstören Sie direkt Militär- und Wirtschaftsgebäude.

5: Death-Match gegen das Western Roman Empire. Wichtig: Die Römer besitzen viele Gebäude, die Sie durch den Einsatz von Belagerungswaffen wie Rammböcke und Skorpione vernichten müssen. Beschützen Sie die Belagerungswaffen mit der Kavallerie, da diese sich nicht selbst verteidigen können und so leichte Ziele für den Gegner darstellen. Mit Pikemen und Kavalleristen sollten Sie wiederum gegen die Katapulte der Feinde vorgehen.

N: Neutrales Volk

V: Verbündete



Die Hunnen – Szenario 6: The Fall of Rome

Ziel: Vernichten Sie Padua, Milan, Verona und Aquileia. Attila muss überleben.

Weiteres Ziel:

Nach der Zerstörung der vier Städte nach Rom reisen, damit Attila über die Kapitulation Roms verhandeln kann.

Legende:

(S)tartpunkt

(B)urg: Wenn Sie nicht zu viel riskieren wollen, können Sie in dieser Burg Attila einquartieren. So überlebt er auf jeden Fall und die Armee kann auch ohne ihn kämpfen und siegen.

(W)eltwunder: Die Weltwunder müssen unbedingt zerstört werden. Wenn ein Wunder zu lange bestehen bleibt, haben Sie automatisch das Szenario verloren. Die Zahlen 1, 2,3 und 4 geben an, von welchem Punkt man die Wunder außerhalb der Stadtmauern beschießen kann. So müssen Sie nicht in die Stadt vordringen, um die Wunder zu vernichten. Um die Städte später zu zerstören, benötigen Sie unbedingt Belagerungswaffen.

1: Padua: Diese Stadt sollte zuerst zerstört werden, da ihre Verteidgungskräfte sehr schwach sind.

2: Aquileia: Durch den Hafen haben Sie auch die Möglichkeit, die Stadt über den Seeweg anzugreifen, doch Vorsicht: Auch der Gegner kann den Hafen als Verteidigungsmöglichkeit nutzen.

3: M:ilan: Milan sollte Ihnen keine Probleme bereiten.

4: Verona: Der erste Angriff sollte erfolgreich sein, da Sie sonst von einer großen Armee erwartet werden.

5: Western Roman Empire: Kümmern Sie sich nicht um die Römer, zerstören Sie nur die anderen vier Städte.

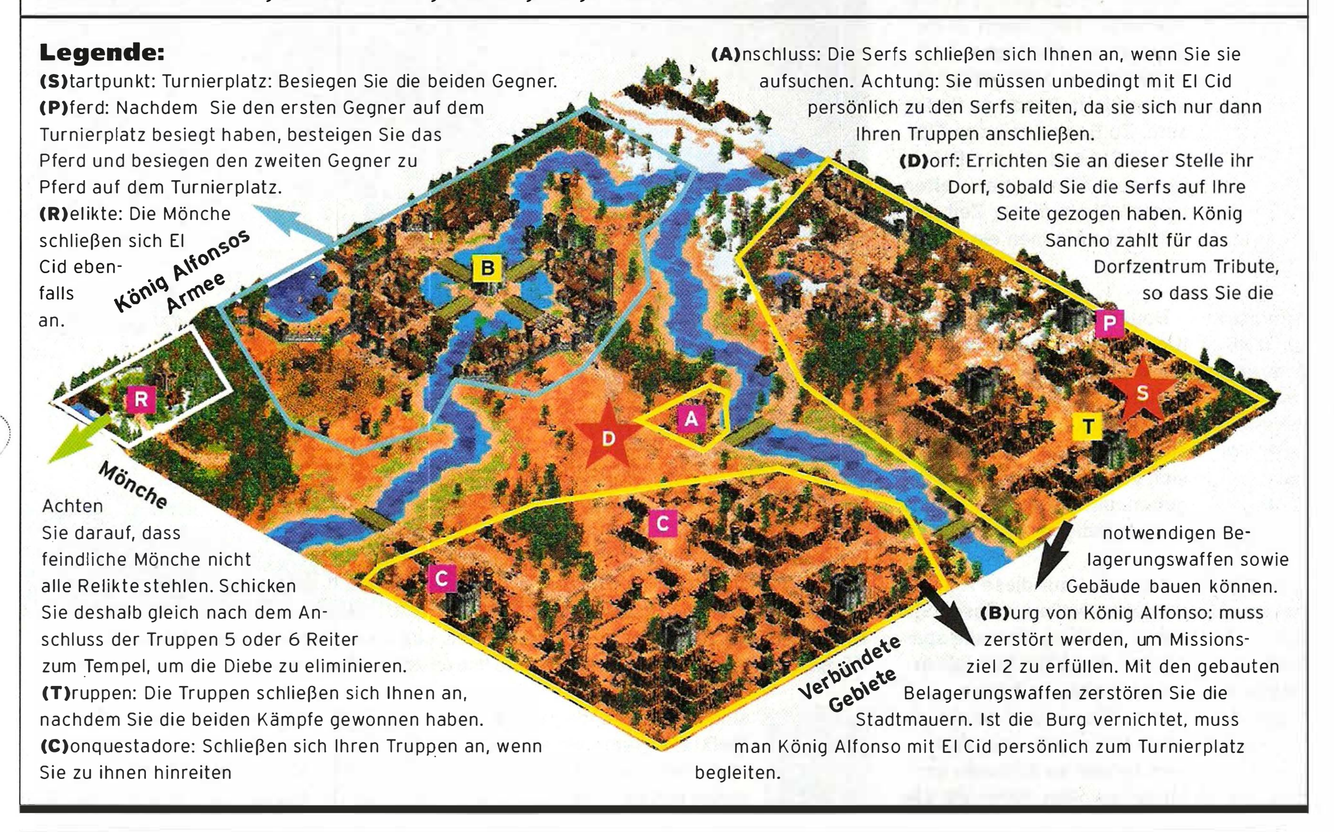
(L)eo I.: Hier treffen Sie den Papst Leo I., der die Kapitulation Roms (5) verkündet und die Hunnen-Missionen damit beschließt.



A

El Cid – Szenario 1: Brother Against Brother

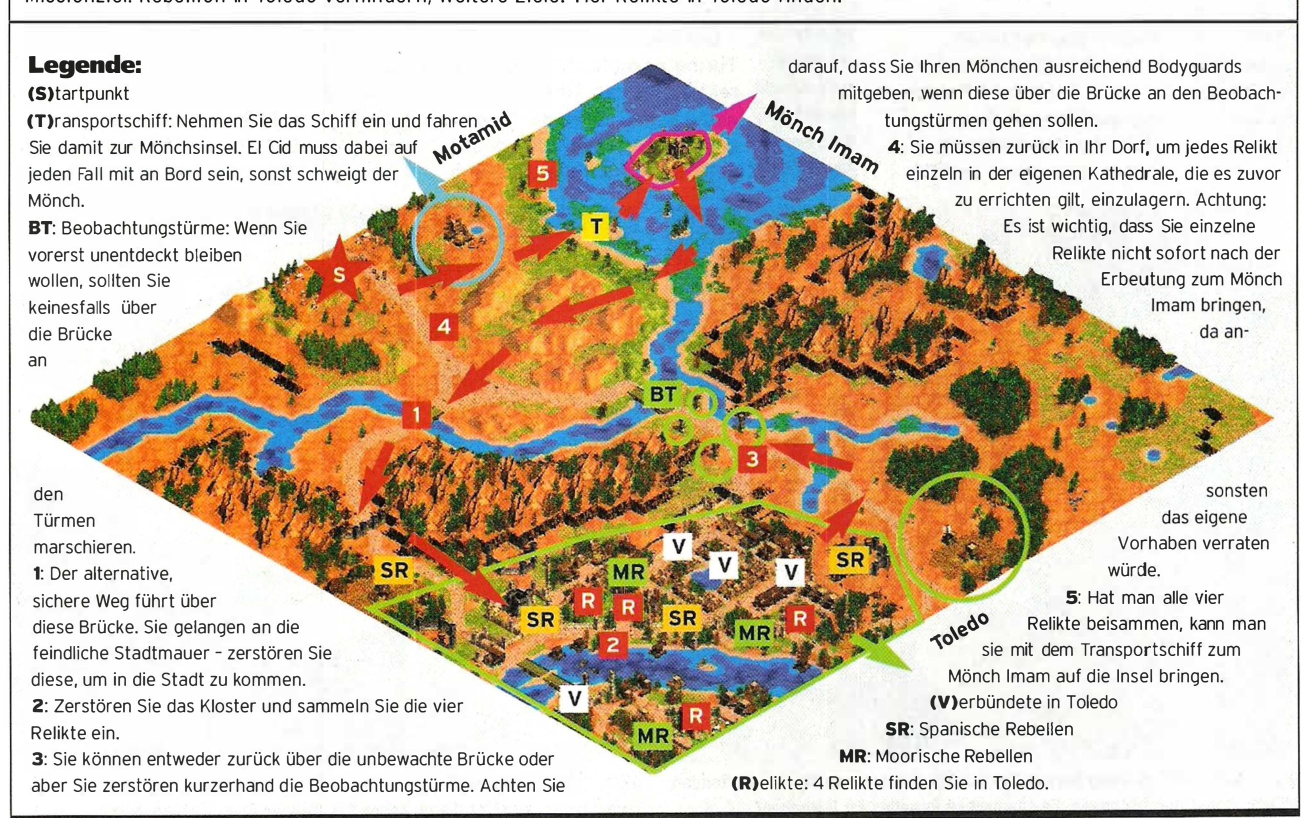
Missionsziele: 1. Turnier gewinnen, 2. König Alfonso gefangen nehmen.



Legende:
(S)tartpunkt: Turnierplatz: Besiegen Sie die beiden Gegner.
(P)ferd: Nachdem Sie den ersten Gegner auf dem Turnierplatz besiegt haben, besteigen Sie das Pferd und besiegen den zweiten Gegner zu Pferd auf dem Turnierplatz.
(R)elikte: Die Mönche schließen sich El Cid ebenfalls an. Achten Sie darauf, dass feindliche Mönche nicht alle Relikte stehlen. Schicken Sie deshalb gleich nach dem Anschluss der Truppen 5 oder 6 Reiter zum Tempel, um die Diebe zu eliminieren.
(T)ruppen: Die Truppen schließen sich Ihnen an, nachdem Sie die beiden Kämpfe gewonnen haben.
(C)onquestadore: Schließen sich Ihren Truppen an, wenn Sie zu ihnen hinreiten
(A)nschluss: Die Serfs schließen sich Ihnen an, wenn Sie sie aufsuchen. Achtung: Sie müssen unbedingt mit El Cid persönlich zu den Serfs reiten, da sie sich nur dann Ihren Truppen anschließen.
(D)orf: Errichten Sie an dieser Stelle ihr Dorf, sobald Sie die Serfs auf Ihre Seite gezogen haben. König Sancho zahlt für das Dorfzentrum Tribute, so dass Sie die notwendigen Belagerungswaffen sowie Gebäude bauen können.
(B)urg von König Alfonso: muss zerstört werden, um Missionsziel 2 zu erfüllen. Mit den gebauten Belagerungswaffen zerstören Sie die Stadtmauern. Ist die Burg vernichtet, muss man König Alfonso mit El Cid persönlich zum Turnierplatz begleiten.

El Cid – Szenario 2: The Enemy of my Enemy

Missionziel: Rebellion in Toledo verhindern, Weitere Ziele: Vier Relikte in Toledo finden.



Legende:
(S)tartpunkt
(T)ransportschiff: Nehmen Sie das Schiff ein und fahren Sie damit zur Mönchsinsel. El Cid muss dabei auf jeden Fall mit an Bord sein, sonst schweigt der Mönch.
BT: Beobachtungstürme: Wenn Sie vorerst unentdeckt bleiben wollen, sollten Sie keinesfalls über die Brücke an den Türmen marschieren.
1: Der alternative, sichere Weg führt über diese Brücke. Sie gelangen an die feindliche Stadtmauer - zerstören Sie diese, um in die Stadt zu kommen.
2: Zerstören Sie das Kloster und sammeln Sie die vier Relikte ein.
3: Sie können entweder zurück über die unbewachte Brücke oder aber Sie zerstören kurzerhand die Beobachtungstürme. Achten Sie darauf, dass Sie Ihren Mönchen ausreichend Bodyguards mitgeben, wenn diese über die Brücke an den Beobachtungstürmen gehen sollen.
4: Sie müssen zurück in Ihr Dorf, um jedes Relikt einzeln in der eigenen Kathedrale, die es zuvor zu errichten gilt, einzulagern. Achtung: Es ist wichtig, dass Sie einzelne Relikte nicht sofort nach der Erbeutung zum Mönch Imam bringen, da ansonsten das eigene Vorhaben verraten würde.
5: Hat man alle vier Relikte beisammen, kann man sie mit dem Transportschiff zum Mönch Imam auf die Insel bringen.
(V)erbündete in Toledo
SR: Spanische Rebellen
MR: Moorische Rebellen
(R)elikte: 4 Relikte finden Sie in Toledo.

El Cid – Szenario 2: The Enemy of my Enemy

El Cid 2: The Enemy of my Enemy. Der Start!

Eine relativ schwierige Mission ist das zweite El-Cid-Szenario „The Enemy of my Enemy", da die Gegner und Verbündeten bunt gemischt in der Stadt Toledo zu finden sind. Zu Beginn müssen Sie mit El Cid und einigen Reitern zum Mönch Imam reiten. Lassen Sie in dieser Zeit die restlichen Mannen ein Dorf bauen.

Welche Gebäude muss ich beim Dorfbau errichten, damit dieses Szenario erfolgreich beendet werden kann?

Bauen Sie auf jeden Fall ein Kloster in ihrem Dorf auf, da Sie dort die eingesammelten Relikte so lange aufbewahren sollten, bis alle vier komplett sind. Erst dann ist es ratsam, sich zum Mönch Imam zu begeben, um diesem die Relikte auszuhändigen.

Warum soll ich nicht jedes Relikt nach seiner Erbeutung direkt zum Mönch Imam bringen?

Wenn Sie auf diese Art vorgehen wollen, müssen Sie damit rechnen, dass die spanischen Rebellen viel früher Ihr gesamtes Vorhaben durchschauen und dieses dann sofort mit einer riesigen Anzahl an Soldaten verhindern wollen. Sammeln Sie lieber erst „still und heimlich" alle vier Relikte ein, denn dann findet die Großoffensive der Rebellen viel später und damit zu spät statt.

Mit welchen Einheiten soll ich mich auf die Reise nach Toledo begeben?

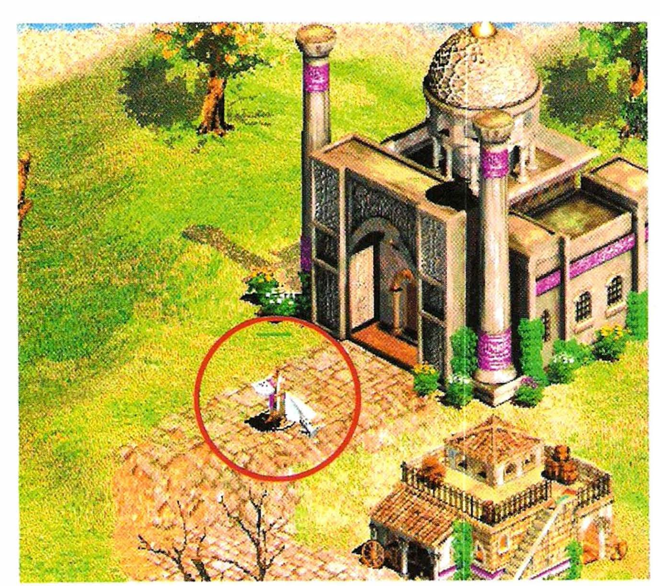
Neben den normalen Soldatentrupps sollten Sie vor allem zahlreiche Belagerungsgwaffen wie Rammböcke und Katapulte mitnehmen, aber ganz wichtig sind a) Mönche, da nur sie die Relikte einsammeln können und b) Missionare, da durch deren stärkere Bekehrungsfähigkeiten es möglich wird, feindliche Einheiten und vor allem Gebäude wie Ställe oder Waffenschmieden für eigene Zwecke zu nutzen.

Soll ich die Brücke an den vier Türmen benutzen oder lieber die Brücke, die zur orangenen Mauer führt?

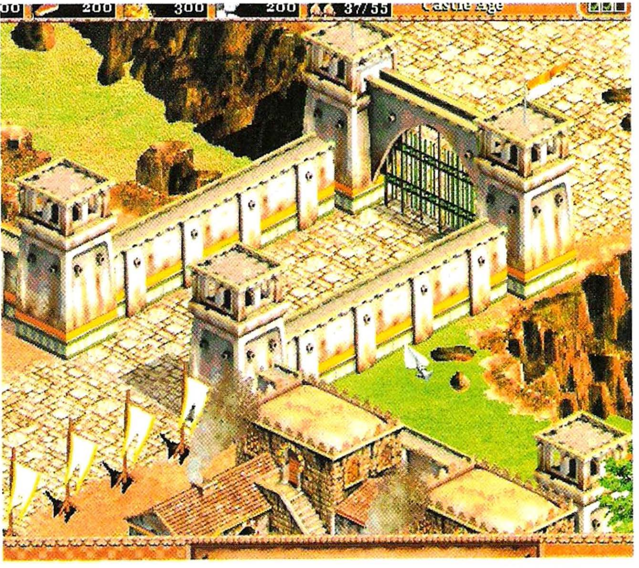
Der leichtere Weg ist, die Türme zu meiden, obwohl direkt hinter den Türmen eine gelbe Mauer folgt, die Ihnen von Ihren Verbündeten geöffnet wird. Gehen Sie trotzdem den längeren Weg, da das Zerstören der orangenen Mauer deutlich leichter ist. Achten Sie vor allem auf dem Rückweg aus Toledo darauf, dass, wenn Sie diesmal mit den Mönchen samt Relikten den kürzeren Weg nehmen wollen, der Mönch von einer großen Anzahl „Bodyguards" geschützt werden muss, damit das Relikt sofort wieder verloren geht. Wollen Sie gar kein Risiko eingehen, nehmen Sie einfach den längeren Hinweg auch wieder zurück.



GANZ SCHÖN STRESSIG Wenn Sie sich nicht beeilen, wird das Relikt an der Burg in Toledo von einem feindlichen Mönch fortgebracht. Schützen Sie Ihre reisenden Mönche immer mit einigen Soldaten.



WARTESTELLUNG Bringen Sie die vier Relikte nur gesammelt zum wartenden Mönch. Sonst durchschauen die spanischen Rebellen ihr Vorhaben!



TOLLES TOR Nehmen Sie lieber den sicheren Weg zum orangenen (feindlichen) Westtor. So umgehen Sie die vier Beobachtungstürme.

El Cid – Szenario 3: The Excile of the Cid

Missionsziel: El Cid muss überleben. Suchen Sie sich eine neue Stadt zum Leben und einen neuen Herrn zum Dienen.

Weitere Ziele:

- Motamid in Zaragoza treffen
- Alfonsos Burg zerstören
- Die Berenguer vor den Toren Zaragozas besiegen
- Berenguer-Dorf zerstören

Legende:

(S)tartpunkt

(P)ferd: Wichtig: Sie müssen das treue Pferd von El Cid mit auf die Reise nehmen.

(V)erbündete finden Sie auf dem Weg zu Alfonsos Burg.

Sammeln Sie vor dem Verlassen des Dorfes El Cids Pferd und die Verbündeten ein, die Ihnen im Kampf behilflich sein werden.

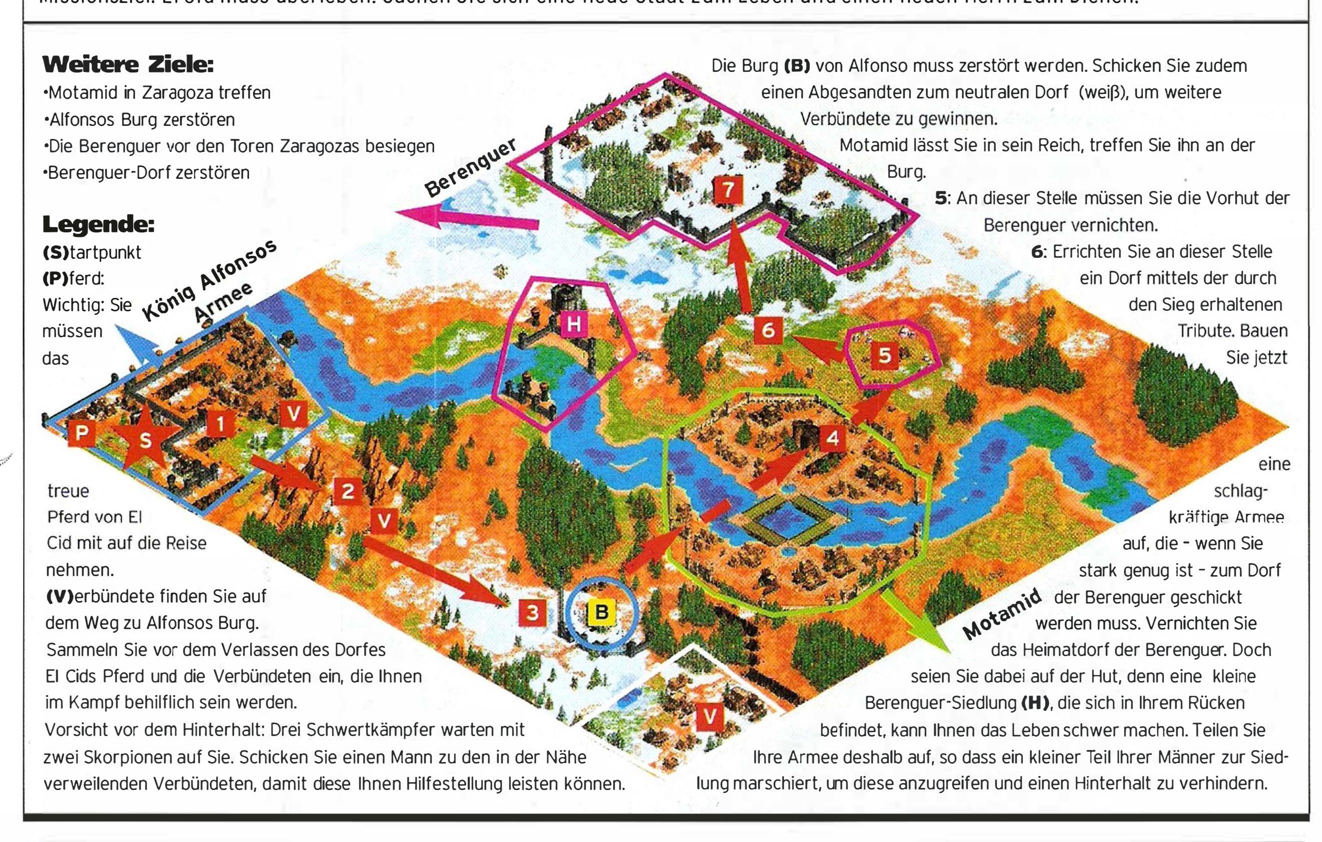
Vorsicht vor dem Hinterhalt: Drei Schwertkämpfer warten mit zwei Skorpionen auf Sie. Schicken Sie einen Mann zu den in der Nähe verweilenden Verbündeten, damit diese Ihnen Hilfestellung leisten können.

Die Burg **(B)** von Alfonso muss zerstört werden. Schicken Sie zudem einen Abgesandten zum neutralen Dorf (weiß), um weitere Verbündete zu gewinnen.

Motamid lässt Sie in sein Reich, treffen Sie ihn an der Burg.

5: An dieser Stelle müssen Sie die Vorhut der Berenguer vernichten.

6: Errichten Sie an dieser Stelle ein Dorf mittels der durch den Sieg erhaltenen Tribute. Bauen Sie jetzt eine schlagkräftige Armee auf, die - wenn Sie stark genug ist - zum Dorf der Berenguer geschickt werden muss. Vernichten Sie das Heimatdorf der Berenguer. Doch seien Sie dabei auf der Hut, denn eine kleine Berenguer-Siedlung **(H)**, die sich in Ihrem Rücken befindet, kann Ihnen das Leben schwer machen. Teilen Sie Ihre Armee deshalb auf, so dass ein kleiner Teil Ihrer Männer zur Siedlung marschiert, um diese anzugreifen und einen Hinterhalt zu verhindern.



El Cid – Szenario 4: Black Guards

Missionsziel: Folgen Sie dem Ritter, um König Alfonso zu retten, El Cid und Alfonso müssen überleben.

Weitere Ziele:

a) Eskortieren Sie Alfonso zu seinem Camp im Westen
b) Zerstören Sie sechs Black-Guard-Häfen (H)

Legende:

(S)tartpunkt: Hier treffen Sie einen Ritter der Armee König Alfonsos, der Sie zum König führt, damit Sie ihn unterstützen können.

(A)König Alfonso und seine Ritter. Die Armee ist in Unterzahl gegen die Truppen von Yusuf, weshalb sie Ihre Hilfe benötigt.

(Y)usufs starke Armee

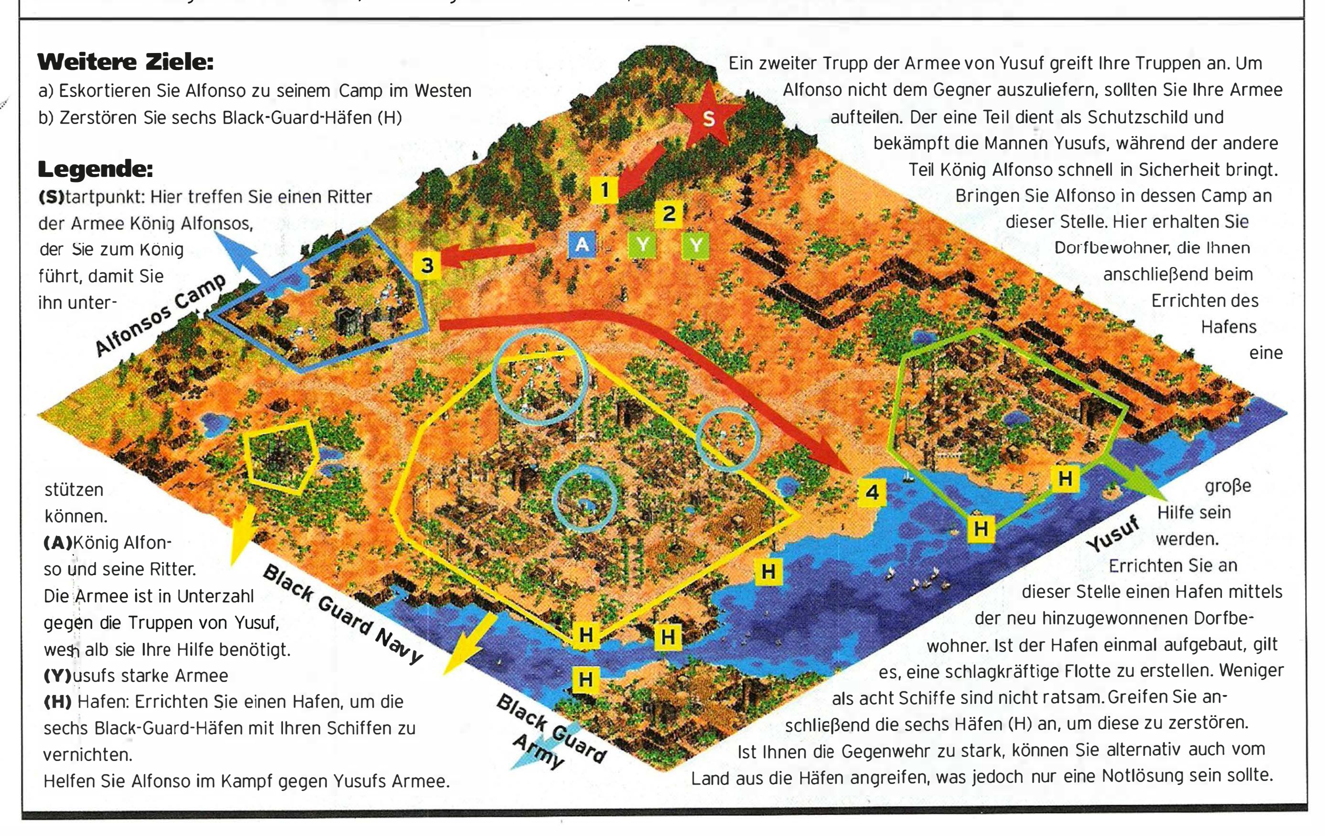
(H) Hafen: Errichten Sie einen Hafen, um die sechs Black-Guard-Häfen mit Ihren Schiffen zu vernichten.

Helfen Sie Alfonso im Kampf gegen Yusufs Armee.

Ein zweiter Trupp der Armee von Yusuf greift Ihre Truppen an. Um Alfonso nicht dem Gegner auszuliefern, sollten Sie Ihre Armee aufteilen. Der eine Teil dient als Schutzschild und bekämpft die Mannen Yusufs, während der andere Teil König Alfonso schnell in Sicherheit bringt.

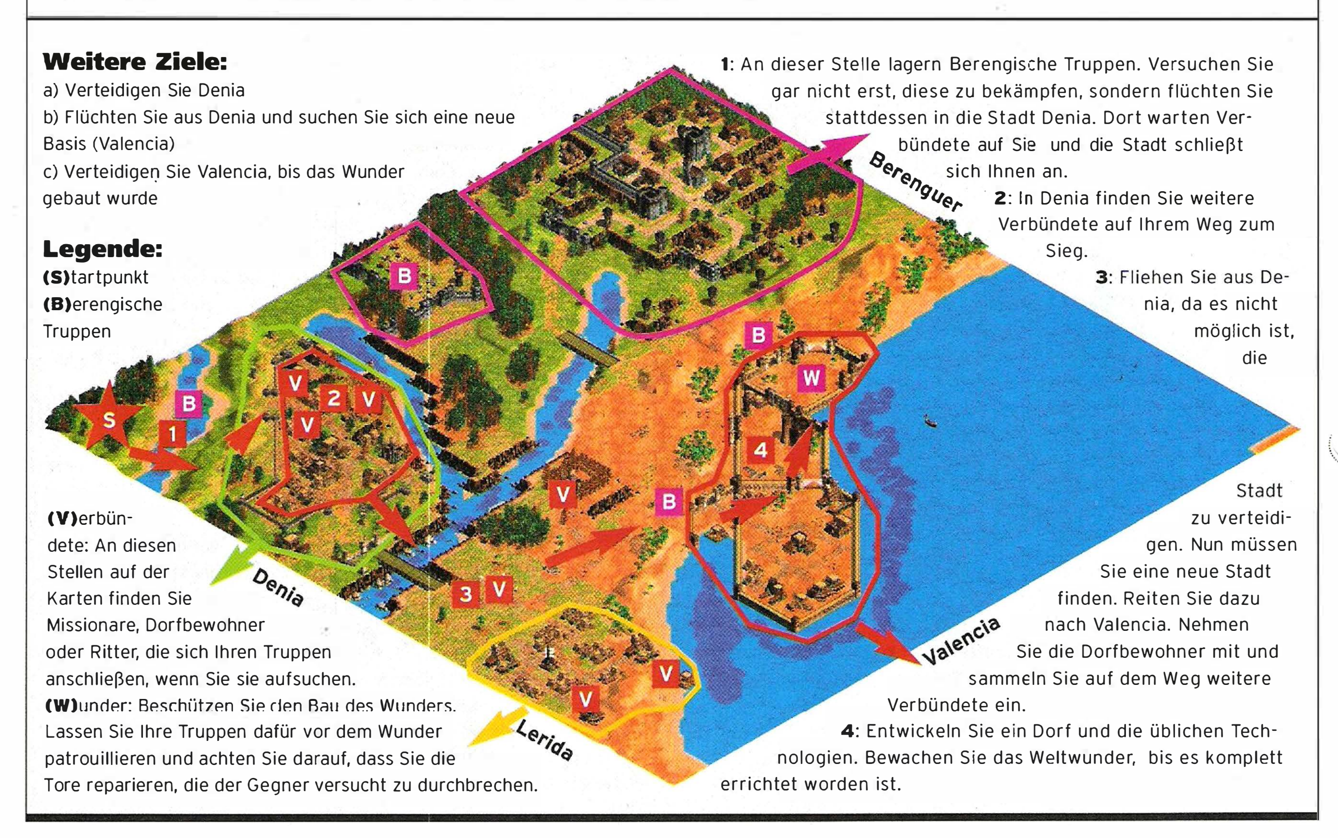
Bringen Sie Alfonso in dessen Camp an dieser Stelle. Hier erhalten Sie Dorfbewohner, die Ihnen anschließend beim Errichten des Hafens eine große Hilfe sein werden.

Errichten Sie an dieser Stelle einen Hafen mittels der neu hinzugewonnenen Dorfbewohner. Ist der Hafen einmal aufgebaut, gilt es, eine schlagkräftige Flotte zu erstellen. Weniger als acht Schiffe sind nicht ratsam. Greifen Sie anschließend die sechs Häfen (H) an, um diese zu zerstören. Ist Ihnen die Gegenwehr zu stark, können Sie alternativ auch vom Land aus die Häfen angreifen, was jedoch nur eine Notlösung sein sollte.



El Cid – Szenario 5: King of Valencia

Missionsziel: El Cid muss überleben und eine neue Stadt zum Leben finden.



Weitere Ziele:
a) Verteidigen Sie Denia
b) Flüchten Sie aus Denia und suchen Sie sich eine neue Basis (Valencia)
c) Verteidigen Sie Valencia, bis das Wunder gebaut wurde

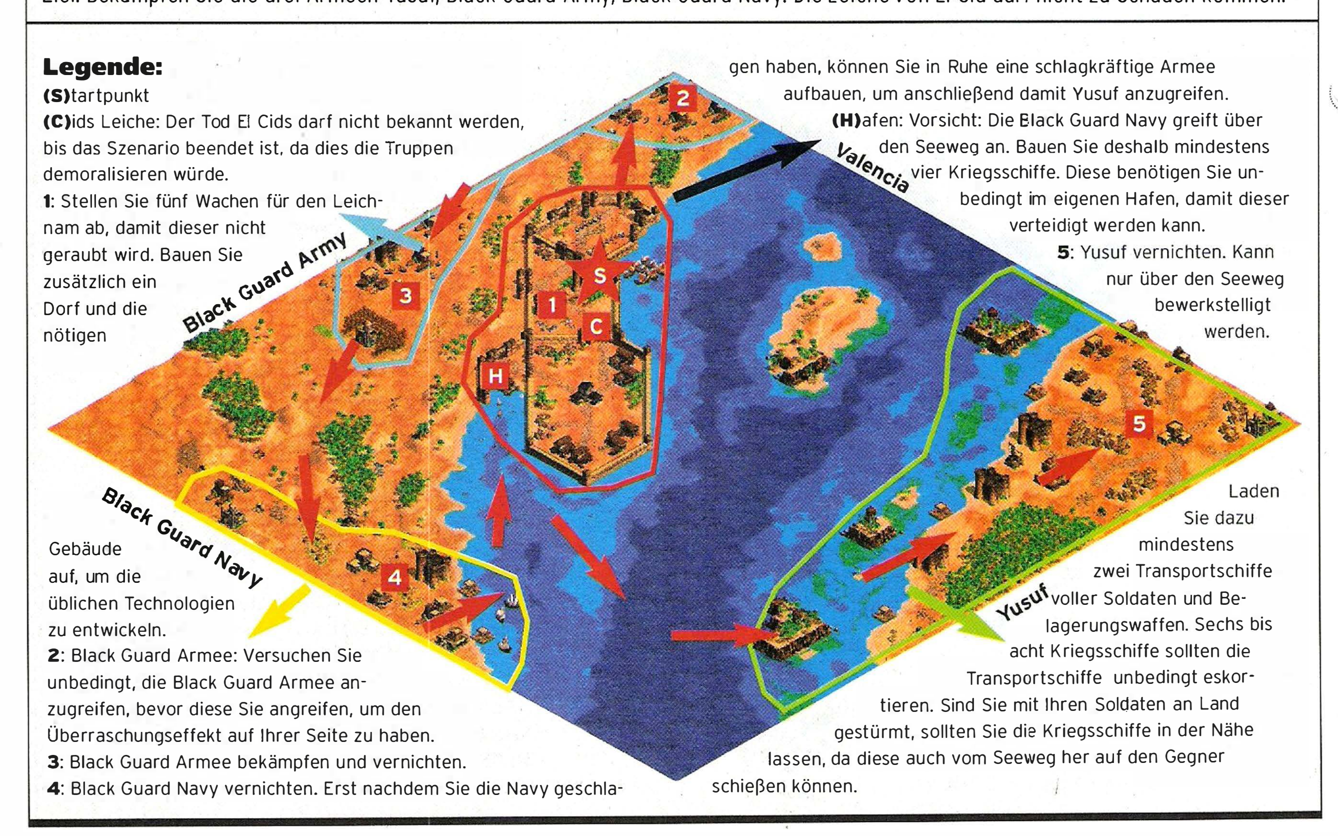
Legende:
(S)tartpunkt
(B)erengische Truppen

(V)erbündete: An diesen Stellen auf der Karten finden Sie Missionare, Dorfbewohner oder Ritter, die sich Ihren Truppen anschließen, wenn Sie sie aufsuchen.
(W)under: Beschützen Sie den Bau des Wunders. Lassen Sie Ihre Truppen dafür vor dem Wunder patrouillieren und achten Sie darauf, dass Sie die Tore reparieren, die der Gegner versucht zu durchbrechen.

1: An dieser Stelle lagern Berengische Truppen. Versuchen Sie gar nicht erst, diese zu bekämpfen, sondern flüchten Sie stattdessen in die Stadt Denia. Dort warten Verbündete auf Sie und die Stadt schließt sich Ihnen an.
2: In Denia finden Sie weitere Verbündete auf Ihrem Weg zum Sieg.
3: Fliehen Sie aus Denia, da es nicht möglich ist, die Stadt zu verteidigen. Nun müssen Sie eine neue Stadt finden. Reiten Sie dazu nach Valencia. Nehmen Sie die Dorfbewohner mit und sammeln Sie auf dem Weg weitere Verbündete ein.
4: Entwickeln Sie ein Dorf und die üblichen Technologien. Bewachen Sie das Weltwunder, bis es komplett errichtet worden ist.

El Cid – Szenario 6: Reconquista

Ziel: Bekämpfen Sie die drei Armeen Yusuf, Black Guard Army, Black Guard Navy. Die Leiche von El Cid darf nicht zu Schaden kommen.



Legende:
(S)tartpunkt
(C)ids Leiche: Der Tod El Cids darf nicht bekannt werden, bis das Szenario beendet ist, da dies die Truppen demoralisieren würde.
1: Stellen Sie fünf Wachen für den Leichnam ab, damit dieser nicht geraubt wird. Bauen Sie zusätzlich ein Dorf und die nötigen Gebäude auf, um die üblichen Technologien zu entwickeln.
2: Black Guard Armee: Versuchen Sie unbedingt, die Black Guard Armee anzugreifen, bevor diese Sie angreifen, um den Überraschungseffekt auf Ihrer Seite zu haben.
3: Black Guard Armee bekämpfen und vernichten.
4: Black Guard Navy vernichten. Erst nachdem Sie die Navy geschlagen haben, können Sie in Ruhe eine schlagkräftige Armee aufbauen, um anschließend damit Yusuf anzugreifen.
(H)afen: Vorsicht: Die Black Guard Navy greift über den Seeweg an. Bauen Sie deshalb mindestens vier Kriegsschiffe. Diese benötigen Sie unbedingt im eigenen Hafen, damit dieser verteidigt werden kann.
5: Yusuf vernichten. Kann nur über den Seeweg bewerkstelligt werden. Laden Sie dazu mindestens zwei Transportschiffe voller Soldaten und Belagerungswaffen. Sechs bis acht Kriegsschiffe sollten die Transportschiffe unbedingt eskortieren. Sind Sie mit Ihren Soldaten an Land gestürmt, sollten Sie die Kriegsschiffe in der Nähe lassen, da diese auch vom Seeweg her auf den Gegner schießen können.

Star Trek Voyager: Elite Force

Ein wahrer Leckerbissen für alle Star-Trek-Fans. Wir helfen Ihnen an den kniffligsten Stellen im Spiel weiter.

Sie finden sich auf der Voyager nicht zurecht? Sie kommen einfach nicht gegen die Scharen von Feinden an? Keine Angst! Wir helfen Ihnen mit Tipps zu allen Schlüsselstellen des neunen Star-Trek-Spiels weiter.

Allgemeine Tipps

Bringt es etwas, zu Beginn des Spiels die Borg direkt zu eliminieren, oder soll ich mich lieber unauffällig verhalten?

Ihre Vorgehensweise hängt von dem gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Wenn Sie einen einfachen Schwierigkeitsgrad gewählt haben und nicht unbedingt ein blutiger Anfänger sind, können Sie versuchen, direkt zu Beginn für Klarheit zu sorgen und die Borg zu eliminieren. Ansonsten erinnert diese Mission ein wenig an die beste *Dark Project*-Strategie: Schleichen, täuschen, tarnen! Je weniger Sie auffallen, desto weniger Gegenwehr haben Sie. Ballern Sie in einem der höheren Schwierigkeitsgrade wild um sich, stehen Sie am Ende gegen eine ganze Armee von Borg und mit knapper Munition auf verlorenem Posten.

Wie kämpfe ich am effektivsten gegen die Borg?

Bleiben Sie auf keinen Fall an einem Ort stehen, da ansonsten die Borg mit mehreren Kämpfern angreifen und Sie in die Ecke drängen. Aus solch einer Umklammerung noch einmal lebend herauszukommen, ist vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden fast unmöglich. Meistens beamen sich die Borg in einen Raum. Sobald Sie den grünen Beamstrahl sehen, sollten Sie auf ihn feuern, nur so haben Sie Chancen, das Feld schnell zu räumen. Benutzen Sie dabei immer die U-Mod-Waffe, alle anderen sind nach dem Anfangslevel in den allermeisten Fällen nur noch Spielzeug. Ist die U-Mod leer geschossen, flüchten Sie und suchen eine Aufladestation. Versuchen Sie gar nicht erst, mit einem Phaser zu hantieren.

Die Munition ist immer knapp!

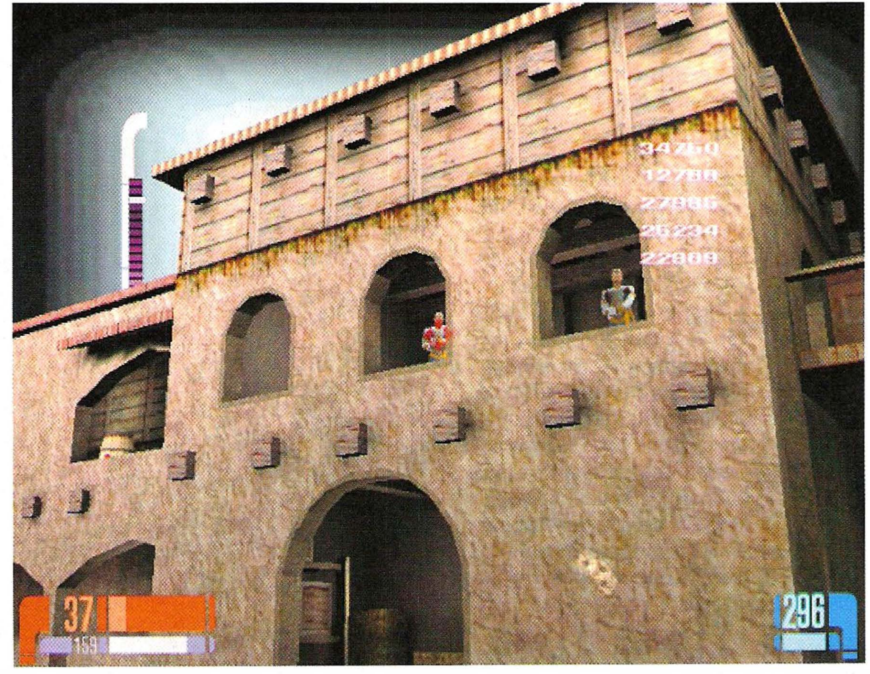
Merken Sie sich stets die Standpunkte der Nachladestationen. Laden Sie nie unnötig Ihre Waffen auf, sondern nutzen Sie die Stationen erst, wenn es wirklich drauf ankommt. Eine Flucht zu einer Nachladestation ist im harten Gefecht oft die einzige Chance, zu überleben.



SCHNELL IN DECKUNG In der Mission „Verteidigung" geht es hart zu: Greifen Sie einen oder zwei Gegner an, nehmen Sie die Waffen der Gefallenen an sich und gehen Sie dann sofort wieder in Deckung.

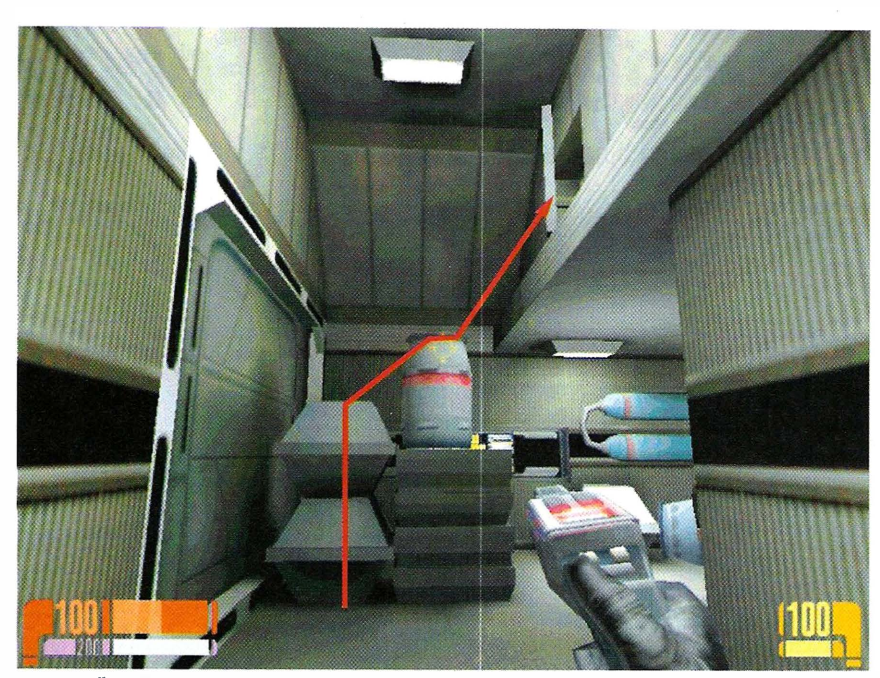
Wie kann ich in der Hektik von „Verteidigung" überleben?

Im großen Lagerraum huschen die Gegner wie wild um Sie herum. Die Munition ist auch hier knapp, deshalb sollten Sie mit einer Angriff-Deckung-Strategie agieren. Greifen Sie einen oder zwei Gegner an, stecken Sie die Waffen der Gefallenen ein und begeben Sie sich dann wieder hinter den zahlreichen Fässern im Raum in Deckung. Mit dieser Taktik überleben Sie diese Mission.



WILDER WESTEN Auf dem Holodeck können Sie den Zoom-Shot hervorragend üben. Setzen Sie das Zoom immer dann ein, wenn Ihr Rücken gedeckt ist und der Gegner Sie aus seiner Stellung nicht treffen kann.

S



AUF DIE FÄSSER, FERTIG, LOS! In der Mission „Der Abflug" gelangen Sie über diese Fässer auf die andere Seite des Raumes, auf der Sie die Tür öffnen können.

Kann ich auch aus der Deckung heraus meinen Gegner gezielt aufs Korn nehmen?

Ja, denn dafür ist der Zoom-Modus hervorragend geeignet. Probieren Sie verschiedene Positionen aus, in denen Sie den Gegner erblicken können, dieser Sie aber nicht treffen kann. Dann aktivieren Sie den Zoom und agieren wie ein Scharfschütze. Übrigens: Sie können auch laufen, während der Zoom-Modus aktiviert ist, doch stürzen Sie dabei nicht in einen Schacht. Achten Sie zudem immer darauf, dass Ihr Rücken gedeckt ist (an einer Wand stehen o. ä.), wenn Sie den Zoom aktivieren. Den Zoom-Shot können Sie hervorragend auf dem Holodeck im Wilden Westen zu Beginn der Mission „Hazard Operation" üben.

In der Mission „Datengewinnung" ist Chell bei seiner Arbeit am Terminal ein leichtes Ziel. Wie kann ich ihm helfen?

Es ist einfach, aber auch sehr gefährlich: Stellen Sie sich Rücken an Rücken mit Chell und fungieren Sie so als menschliches Schutzschild für den Datentechniker. Fast alle Angriffe kommen von vorne. Wichtig bei dieser Vorgehensweise: Ihre Gesundheitswerte müssen mindestens 100 Prozent betragen. Die gleiche Strategie können Sie in der späteren Mission „Der Kubus" anwenden. Dort müssen Sie Seven of Nine decken, während sie die Verteilerenergie umleitet.

„Begegnungen": Wie komme ich durch den „See"?

Erst einmal müssen Sie im Raum nach dem Kraftfeld alle Kristalle einsammeln, ansonsten haben Sie nur wenig Chancen in diesem Level. In der Mitte des Sees mit dem tödlichen Inhalt sehen Sie eine Konsole. Wenn Sie auf diese schießen, verschwindet die Flüssigkeit kurz. Zuvor müssen Sie allerdings das Gerät zu Ihrer Linken zerstören, da ansonsten die Reparaturfliegen die Konsole wieder aktivieren.

Wie gelange ich in „Der Abflug" unter das Shuttle?

Schauen Sie nach oben: In der oberen Etage klettern Sie im Raum mit den Fässern auf diese und finden oben einen kleinen Durchgang. Der schmale Gang führt zu einem Loch in der Decke. Durch dieses springen Sie durch. Drin!

Nach einigen Metern in der Mission „Gefährliches Terrain" habe ich das ganze Schiff aufgeweckt und werde von allen gejagt. Was mache ich denn falsch?

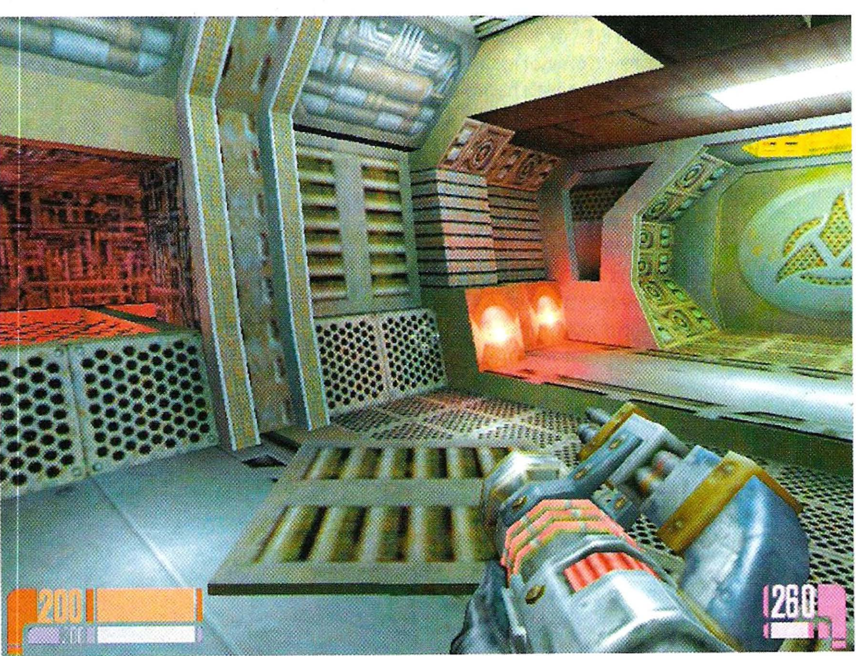
Sie bewegen sich zu hektisch. Rennen Sie auf keinen Fall, je länger Sie sich unauffällig verhalten, desto länger bleiben Sie unentdeckt. Nutzen Sie die vielen Tarnmöglichkeiten wie Fässer und Kisten, um sich zu verstecken. Hinter vielen Fässern kann man auch hergehen, um so nicht die Sichtlinie des Gegners zu schneiden. Tipp: Schalten Sie die Funktion „Immer Rennen" in den erweiterten Optionen aus.

Soll ich die Gruppe in „Gegensätzliche Ansichten" zu Beginn angreifen oder soll ich mich auch hier ruhig verhalten?

Sie ahnen es schon: Bleiben Sie in Deckung. Um ganz sicher zu gehen, verstecken Sie sich hinter einer Kiste auf der oberen Etage. Warten Sie, bis das Gespräch der Gruppe beendet ist, denn dann verschwinden einige der Gegner. Gehen Sie nun zur Leiter und klettern Sie herunter. Stehlen Sie sich durch den kleinen Gang, um dort das Isodesium aufzunehmen. Im nächsten Ort gelangen Sie durch ein Gitter in Bodennähe weiter. Sie müssen es aber aufschießen.

Ein Gegner steht genau vor mir und ich habe kein Versteck. Was nun?

Es gibt zwei Möglichkeiten: Schießen, was das Zeug hält, und so die Tarnung aufgeben oder stehen bleiben und



AUGEN ZU UND DURCH In der Mission „Gegensätzliche Ansichten" müssen Sie durch diesen schmalen Geheimgang links, um das Isodesium zu finden. Schießen Sie auf alle Gitter, um den Geheimgang zu finden.

nicht bewegen. Oft erkennt die KI den Spieler nicht, wenn er still dasteht.

„Gefährliche Ansichten Teil 2": Wie räume ich das Terrain frei?

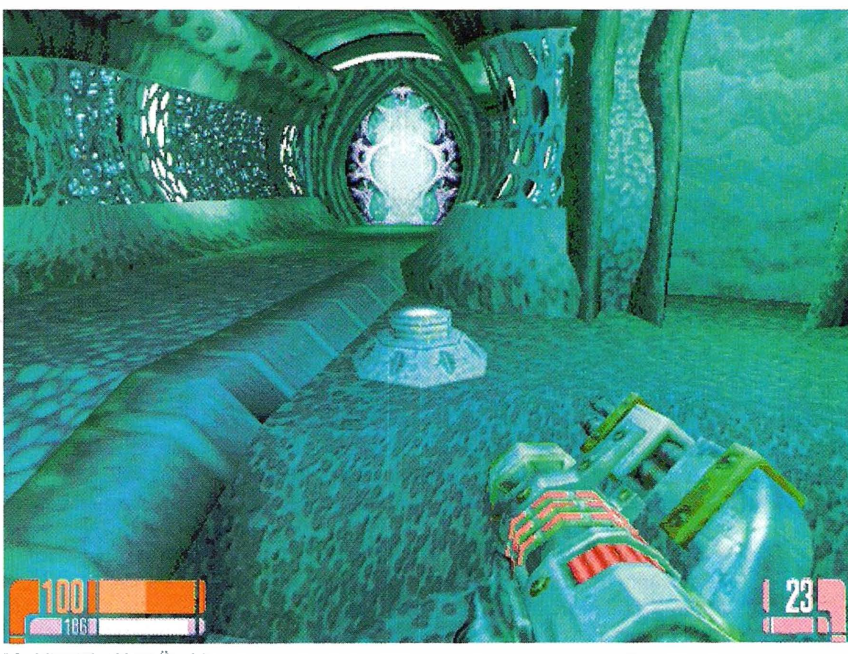
Durchs Kanalsystem gelangen Sie zu Odell. Achten Sie dabei auf die insektenartigen Monster in den Gängen. Ein Schuss reicht meist, um sie zu erledigen. Versuchen Sie, die Viecher nicht zu nah an sich heranzulassen, sonst verlieren Sie zu viele Lebenspunkte. Suchen Sie eine Etage tiefer Deckung hinter einer Kiste. Mit der Stasis-Waffe können Sie die Gegner jenseits des Grabens gut ausschalten.

Wie komme ich in „Gefährliche Ansichten Teil 2" über den Graben?

Erst einmal gar nicht. Erledigen Sie alle Gegner auf der anderen Seite und warten Sie dann auf die Zwischensequenz (dauert ein wenig). Jetzt fährt der Kran heran und Sie können durch eine kleine Sprungeinlage zu Telsia gelangen und sie retten.

Wie besiege ich den Endgegner in der Mission „Der Jäger"?

Springen Sie zu ihm auf die Plattform und decken Sie ihn dann mit Granaten ein. Benutzen Sie die Sekundärfunktion, um mehrere Granaten vor seine Füße zu legen. Springen Sie, bevor diese explodieren, von der Plattform, um selbst unverletzt zu bleiben. Nutzen Sie die Ladestation sinnvoll. Ihre Gesundheit sollte nicht unter 30 Prozent sinken, denn sonst könnte ein Treffer Ihr Ableben herbeiführen, wenn Sie gerade an der Aufladestation beschäftigt sind.



DIE WURZEL ALLEN ÜBELS Durch diese Transporter gelangen zu Beginn die Etherianer in die Levels. Zerschießen Sie die Transporter, um den Nachschubweg abzuschneiden und so leichteres Spiel zu haben.

Wie deaktiviere ich das erste grüne Kraftfeld in der Mission „Information"?

In der rechten Ecke des Levels finden Sie eine Nische. Dort befindet sich der Schalter, der das Kraftfeld ausschaltet und Sie weiterziehen lässt. Wenn Sie alle Borg erledigt haben, erscheint eine Zwischensequenz. Anschließend müssen Sie eine Granate in die Nische schießen, um ein weiteres Tor zu öffnen. Fahren Sie mit dem Aufzug abwärts.

Ich finde in der Mission „Der Bund" den Schalter für das Kraftfeld nicht. Wo ist er versteckt?

Wenn Sie hochschauen, sehen Sie einen Vorsprung. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nur zur Hälfte hoch und springen Sie geduckt in die Lücke. Schießen Sie, um das Gitter zu zerstören. Gehen Sie den Gang entlang. In diesem Bereich finden Sie auch eine Aufladestation für die Lebensenergie. Gehen Sie wieder zurück und zum Vinculum hinunter.

Wie komme ich in der Mission „Der Bruch" in den oberen Bereich?

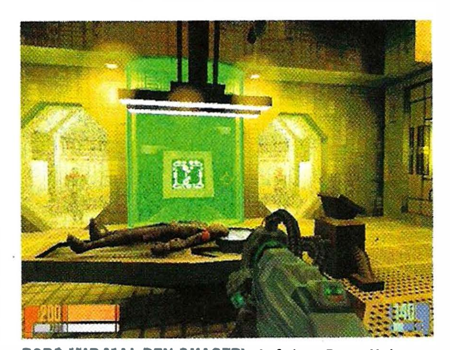
Da die Schwerkraft nicht so hoch ist wie normalerweise, können Sie weite Sprünge vollführen. Nutzen Sie diese Möglichkeit, um nach oben zu gelangen. Wenn Sie anschließend mit dem Aufzug hochfahren, finden Sie den alternativen Weg hinter einem Kistenstapel.

„Der Bruch": Wie verrücke ich den Stuhl?

In der linken Ecke sehen Sie einen weiteren Stuhl, auf den ein Laserstrahl zeigt. Mit der Konsole in der Raummit-



LINKS- ODER RECHTAUSLEGER? Die Etherianer können Sie durch einen Schuss bereits in der Luft erledigen. Lassen Sie sich nicht in eine Ecke drängen, da Sie sonst Probleme haben dürften, sich zu befreien.

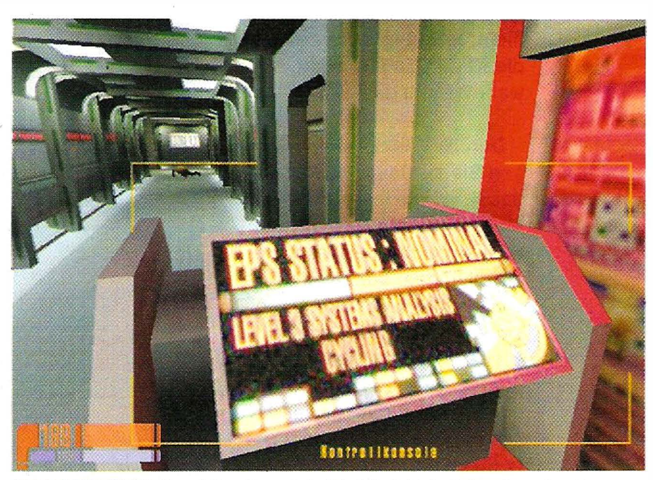


BORG MIR MAL DEN PHASER! Auf dem Borg-Kubus in der ersten Mission finden Sie Ihre Teamgefährten.

S



DICKE KISTE(N) Schießen Sie grundsätzlich auf alle Kisten. Hinter diesem Stapel verbirgt sich beispielsweise ein Durchgang zu einem anderen Raum.



HOPP ODER TOPP Wenn Sie diese Schalttafel nicht in Sekundenschnelle aktivieren, sieht es ganz schlecht aus für die Voyager.

te stellen Sie den Strahl auf Zerstörung. Jetzt müssen Sie diesen Strahl in Richtung Stuhl an der Tür bewegen. Dies machen Sie mit der hinter dem Bett versteckten Kontrollkonsole. Schieben Sie den Strahl so weit nach links, bis er auf den Stuhl an der Tür zeigt. Gehen Sie jetzt zur anderen Konsole und aktivieren Sie den Zerstörungsmodus des Laserstrahls. Jetzt kann das Hazard Team durch die Tür huschen.

In der Mission „Kommando" bekomme ich es mit den Scavengern zu tun. Auf was muss ich im Kampf gegen sie achten?

Auch wenn es viel Munition frisst: Benutzen Sie so oft wie möglich die Sekundärfunktion der Waffen, da dadurch mindestens ein Schuss nötig ist, oft auch zwei oder drei. Dies ist gegen die Scavenger besonders nützlich, da Sie so auch größere Gegnermassen schnell entfernen können. Vorsicht bei der Mission „Kommando": Ihre Teamgefährten stehen oft so dumm in der Schusslinie, dass Sie schnell einmal einen erwischen. Passiert dies öfter, stirbt der Gefährte und Ihr Ende ist nah. In der folgenden Mission „Erste Begegnung" finden Sie den nötigen Schalter übrigens auf der unteren Ebene.

„Geballte Ladung": Wie schalte ich die Kraftfelder aus?

Die Kraftfelder deaktivieren Sie durch die Vernichtung aller Geschütztürme. Suchen Sie bei deren Vernichtung immer wieder Schutz in den Nischen dazwischen.

„Die Invasion" ist ja nicht zu bewältigen. Wie soll ich denn hier agieren, um die Gegnerhorden zu beseitigen?

Bleiben Sie auf keinen Fall auf der unteren Ebene, sondern nehmen Sie so schnell wie möglich den Fahrstuhl nach oben. Dort können Sie relativ bequem durch gezielten Granatenbeschuss das Terrain säubern. Die Gegner folgen Ihnen nicht nach oben.

„Die Übermacht": Wie überwinde ich den Abgrund?

Zwischen den beiden Metallplattformen ist ein unsichtbares Energiefeld versteckt, auf dem Sie laufen können. Um das Muster des Feldes herauszubekommen und nicht in die Tiefe zu stürzen, müssen Sie mit dem Phaser auf den Boden zielen. Leuchtet dann das Feld blau auf, können Sie drauftreten und eine Wabe weitergehen.

Das Finale: Wie besiege ich die Horden von Gegnern und gelange zum Endgegner?

Gehen Sie strategisch vor, laufen Sie viel umher und springen Sie aus den Umklammerungen der zahllosen Gegner. Setzen Sie Granaten ein, die Sie vor die Gegner auf den Boden kleben, so dass immer mehrere Aliens getroffen werden. Speichern Sie unbedingt ständig ab, denn dieser Level hat es wirklich in sich. Haben Sie alle erledigt, kommt der Endgegner aus seinem Kraftfeld, die Borg erscheinen und Sie haben es fast geschafft.

Thorsten Seiffert



KRISTALLKLAR Die Kristalle helfen, wenn gerade keine Ammo-Station in der Nähe ist.



(W)AFFENSTARKE UNTERSTÜTZUNG Nach einigen Missionen füllt sich Ihr Waffenarsenal deutlich. Beachten Sie, dass gegen die Borg nur die U-Mod nützlich ist. Die Stasis-Waffe ist ohne Effekt.

C

Cultures

Begleiten Sie die verzweifelten Wikinger auf der Suche nach den zwölf verloren gegangenen Sonnensteinen.

Ihre Wikinger verlangen andauernd nach Nahrung, sind ständig schlecht gelaunt und verlieren jeden Kampf? Wir zeigen Ihnen, was Sie dagegen tun können!

Nahrungsmittel- und Rohstoffbeschaffung

Welche Nahrung lässt sich am schnellsten beschaffen?

Kundschaften Sie die Gegend aus und richten Sie sich nach den vorhandenen Nahrungsmitteln. Am besten eignen sich zunächst Fischer- und Jägerzelte sowie Obstfarmen. Diese Lebensmittel müssen nicht weiterverarbeitet werden, sondern können gleich verzehrt werden. Das spart eine Menge Zeit! Anders sieht es da bei Weizen aus. Er muss erst in der Mühle gemahlen und in der Bäckerei zu Broten verarbeitet werden. Kümmern Sie sich darum erst später, wenn die Fleisch- bzw. Fischproduktion zuverlässig läuft.

Wieso wächst um den Bauernhof herum kein Weizen?

Farmer können nur auf fruchtbarem Boden Weizen aussäen. Halten Sie Ausschau nach Wiesen, die in einem satten Grün leuchten. Auch das Flussufer bietet einen guten Nährboden für das Korn. Platzieren Sie aber nur einen Bauernhof an diesen Stellen, wenn es dort auch genügend fruchtbaren Boden um das Gebäude herum gibt. Wenn er gänzlich von Sand oder von karger Steppe umgeben ist, ist alle Mühe vergebens.

Sollte ich nicht zuerst ein paar Wohnungen bauen?

Nein. Kümmern Sie sich zuerst um die Nahrung. Im Schiff befinden sich zwar immer einige Vorräte, doch die sind schnell aufgebraucht. Außerdem kommt die Nahrungsmittelproduktion nur langsam in Gang. Denken Sie daran, dass die Wikinger zwar den Hungertod, aber nicht an Wohnungsmangel sterben können.

Ich habe viele Baustellen, doch kaum fertige Gebäude!

Bevor Sie sich daran machen, Unterkünfte für die Wikinger zu errichten, müssen Sie für genügend Baumaterialien sorgen. Holz ist der Grundbaustoff für fast alle Gebäude, außerdem benötigen Sie es für viele Gegenstände (Werkzeuge, Möbel, Speere, Bogen etc.). Für den Anfang reicht ein Holzfällerzelt aber vollkommen aus.

Wohnungen

Wieso sind Mehrfamilienhäuser besser?

Wenn Sie die Nahrungsmittelproduktion und die Rohstofförderung in Gang gesetzt haben, können Sie sich den Wohnungen widmen. Idealerweise errichten Sie Zwei- oder Dreifamilienhäuser. Familien, die im selben Haus leben, helfen sich untereinander mit Lebensmitteln oder Gegenständen aus. Es reicht sogar, wenn nur eine Frau in einem Mehrfamilienhaus lebt. Egal, ob verheiratet oder nicht: Sie versorgt alle Bewohner des Hauses.

Kind und Kegel - Die Familie

Wo bekomme ich neue Arbeiter her?

An neue Arbeiter gelangen Sie, indem Sie für Nachwuchs sorgen. Sobald ein Mann (mit Wohnung) eine Ehefrau gefunden hat, fängt diese an, Nahrungsmittel im Haus zu horten. Erstens, um ihren Mann zu bekochen, und zweitens, um einen Vorrat für den Nachwuchs anzulegen. Sobald sie fünf Einheiten Nahrung gesammelt hat, kann ihr Kinderwunsch (Rechtsklick!) in Erfüllung gehen.

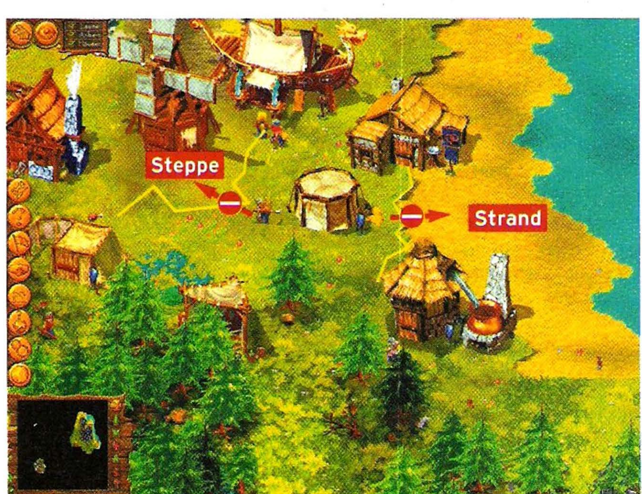
Ich habe kaum noch Nahrungsvorräte - woran liegt das?

Gerade wenn sich die Nahrungsmittelproduktion noch in den Anfängen befindet, sollten Sie von Kindern absehen. Ein Kind benötigt eine gewisse Zeit, um heranzuwachsen, und verbraucht währenddessen genauso viele Vorräte wie ein Erwachsener - mit dem Unterschied, dass ein Kind weder arbeitet noch Nahrung beschafft. Wenn Sie zu schnell zu viele Kinder „produzieren", stürzen Sie die Wikinger unter Umständen in eine Hungersnot!

Bonusgegenstände

Holzwerkzeug, Geschirr & Co. - haben diese Gegenstände wirklich eine Bedeutung?

Ja! Mit Holzwerkzeugen sind die Männer in der Lage, wesentlich mehr Produkte herzustellen. Die Produktivität lässt sich mit den besseren Eisenwerkzeugen sogar noch einmal steigern. Wenn



ANSPRUCHSVOLLES SAATGUT Der Farmer braucht genügend fruchtbaren Boden um sich herum - am Strand und in der Steppe wächst kein Weizen!



WAS DAS HERZ BEGEHRT Die Ehefrau versorgt das Zweifamilienhaus mit Geschirr (mehr Essen), Möbel (erholsamerer Schlaf) und Ölfläschchen (Religion).



VIELSEITIG Sven hat bereits einige Meisterbriefe. Er ist Holzfäller, Werkzeugschreiner und Tischler zugleich. Dadurch kann er – je nach Bedarf – Holz, Werkzeuge und Möbel erstellen.

die Arbeiter dazu noch Schuhe an den Füßen haben, werden sie durch die vielen Transportarbeiten nicht so schnell müde. Auch Möbel haben ihren Sinn. Sie sorgen dafür, dass der Wikinger sich im Schlaf vollständig erholt. Denken Sie auch an das Geschirr: Damit können die Frauen aus einer Mahlzeit gleich zwei zaubern!

Die Karriereleiter

Wieso kann ich einen Zivilisten nicht zum Bäcker ausbilden?

Um einen bestimmten Beruf auszuüben, muss ein Wikinger ihn erst erlernen. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder er drückt die Schulbank oder er schuftet so lange, bis er genügend Erfahrung gesammelt hat. Dann erhält er den Meisterbrief. Für manche Berufe braucht ein Wikinger sogar mehrere Meisterbriefe, wie zum Beispiel der Bäcker. Er muss zuerst Farmer und dann Müller werden, bevor er Brote backen kann. Aufgepasst: In der Schule können nur die Berufe erlernt werden, die ein anderer Wikinger sich zuvor durch Erfahrung angeeignet hat!

Bonuspunkte

Was kann ich mit Bonuspunkten anstellen?

Wenn ein Wikinger einen Meisterbrief erhält oder genügend Erfahrung in seinem Beruf gesammelt hat, erhält er Bonuspunkte. Diese können Sie auf die vier Grundbedürfnisse aufteilen – je mehr Punkte Sie für ein Bedürfnis vergeben, desto seltener verspürt der Wikinger es. Wenn Sie z. B. freie Punkte auf „Nahrung" verteilen, geht er seltener nach Hause, um zu essen. Viele Punkte auf „Schlaf" lassen den Wikinger unermüdlich arbeiten. Ein redegewandter Wikinger muss nicht so oft die Gesellschaft seiner Landsleute suchen. Je mehr Punkte auf „Religion" verteilt werden, desto seltener muss ein Wikinger beten (nur bei höherrangigen Berufen sinnvoll).



KÜRZER TRETEN Je mehr Bonuspunkte, desto geringer das jeweilige Bedürfnis.

Produktionszentren

So viele Schuhe und Möbel kann ich doch gar nicht gebrauchen!

Was fängt ein Dorf mit 40 Möbeln an? Wozu sind 60 Paar Schuhe gut? Wenn Sie für jedes rohstoffverarbeitende Gebäude einen Wikinger einsetzen, versinken Sie bald in Bergen von überschüssigen Produkten. Lassen Sie es erst gar nicht so weit kommen. „Multitasking" ist hier das Geheimnis. Ein Beispiel: Lernen Sie einen Holzfäller an und lassen Sie ihn nach und nach aufsteigen. Erst zum Werkzeugmacher, dann zum Tischler und danach zum Speermacher. Achten Sie darauf, dass die Gebäude nahe beieinander stehen, und lassen Sie den Wikinger zwischendurch für genügend Holzvorräte sorgen. Sobald er seine Meisterbriefe besitzt, können Sie ihn im Rotationsverfahren arbeiten lassen – je nachdem, was gerade im Dorf gebraucht wird.

Ein effektives Produktionszentrum – was gehört dazu und was muss ich beachten?

Errichten Sie zuallererst ein Wohnhaus. Auf diese Weise muss der Mann nicht so weit laufen, wenn er schlafen oder essen möchte. Um das Wohnhaus herum werden die einzelnen Produktionsstätten errichtet – ebenfalls gut erreichbar, denn nur so kann die Produktion sowie der Transport schnell und reibungslos ablaufen! Nachfolgend lesen Sie, welche Produktionszentren besonders sinnvoll sind und wie viele Wikinger Sie jeweils dafür benötigen:

Produktionszentrum für Nahrung:

Bauernhof, Mühle, Brunnen, Bäckerei, Brauerei
Wikinger nötig: 3

Ein Wikinger kümmert sich um den Weizen und mahlt ihn in der Mühle zu Mehl. Der Bäcker steht rund um die Uhr in der Backstube. Genauso wie der Bierbrauer – er kümmert sich nur um den Gerstensaft.

Produktionszentrum für Gegenstände und Waffen aus Holz:

Holzfällerzelt, Werkzeugschreinerei, Möbelwerkstatt, Speer- und Bogenmacherei
Wikinger nötig: 1-2

Sowohl Möbel als auch Speere und Bogen werden nur in geringen Zahlen benötigt. Lassen Sie den Wikinger abwechselnd in den Produktionsstätten arbeiten und

setzen Sie notfalls einen zweiten für die Holzbeschaffung ein.

Produktionszentrum für Kleidung und Ausrüstung:

Jägerzelt, Schusterei, Lederschneiderei, Schäferhütte, Weberei
Wikinger nötig: 1-2

Sowohl Schäferhütte als auch Weberei müssen nicht ständig besetzt sein. Fertigen Sie nur so viele Waffenröcke und Lederrüstungen an wie nötig. Die restliche Zeit kann der Wikinger Schuhe herstellen oder auf die Jagd gehen. Setzen Sie eventuell noch einen zweiten Wikinger ein, der sich ausschließlich um die Nahrungsbeschaffung kümmert.

Produktionszentrum für einen „Allround-Wikinger":

Lehmarbeiterzelt, Töpferei, Steinmetzzelt
Wikinger nötig: 1

Dieser Wikinger hat im Grunde kaum Arbeit. Das Geschirr ist schnell angefertigt und Steine werden auch nicht ständig gebraucht. Geben Sie ihm zusätzlich einen anderen Job, den er in der Zwischenzeit ausüben kann.

Produktionszentrum für Gegenstände und Waffen aus Eisen:

Eisenmine, Eisenschmelze, Werkzeug-, Rüstungs- und Waffenschmiede
Wikinger nötig: 1

Hierfür benötigen Sie nur einen fähigen Wikinger, denn meist werden nur wenig Rüstungen und Waffen benötigt. Er stellt hauptsächlich Eisenwerkzeuge her und sucht dafür nach Eisenerz. Nebenbei können Sie diesen Wikinger auch abwechselnd in einer Goldmine arbeiten lassen.

Kaum eine Produktionsstätte funktioniert richtig, alle Transportwege sind verstopft!

Mit der Zeit wird Ihr Dorf immer größer. Das bedeutet für die Wikinger zwangsläufig längere Transportwege zum Hauptlager. Errichten Sie in Randgebieten zusätzlich Lagerhäuser und teilen Sie ihnen Träger zu. Sie können aber auch Händler beauftragen, Waren hin und her zu schieben.

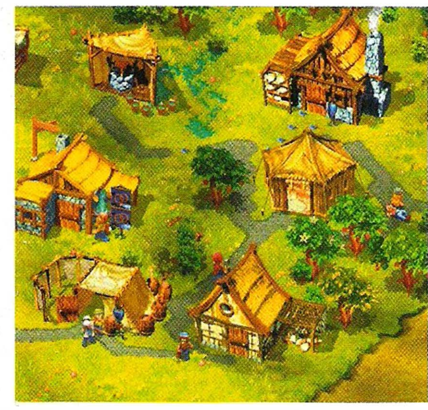
Überall wachsen Bäume - ich kann nirgendwo Gebäude errichten!

In diesem Fall hilft es nichts, Holzfällerhütten zu errichten und Bäume zu fällen - sie wachsen immer wieder nach. Wenn Sie Platz für neue Gebäude schaffen möchten, müssen Sie einem Kundschafter den Befehl geben, den Wald zu roden.

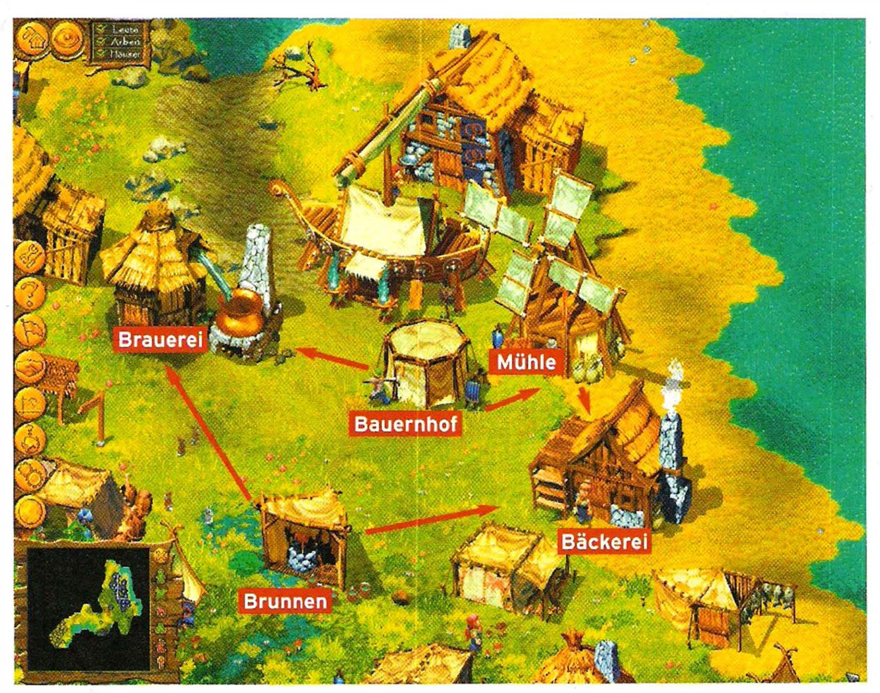
Straßen

Wozu brauche ich Straßen?

Beobachten Sie Ihre Wikinger. Benutzen sie oft dieselben Wege? Dann lohnt es sich, eine Straße zu bauen. Auf ihnen kommen sie wesentlich schneller voran. Gerade die Strecken zum Vorratszelt oder Hauptlager werden oft abgelaufen, um Rohstoffe oder Nahrungsmittel zu transportieren. Denken Sie daran, dass Sie für jeden Straßenabschnitt einen Stein benötigen. Wenn Sie ein Szenario oder eine Kampagne spielen, in der es kaum Steine gibt, sollten Sie sich diese lieber für wichtige Gebäude aufheben.



AUF DEM HIGHWAY Durch die Straße kommt der Bäcker schnell und bequem an Wasser und Weizen.



DURCHORGANISIERT Der Bauernhof baut Weizen für Brauerei und Mühle an. Die Mühle liefert Mehl für die Bäckerei und der Brunnen versorgt Brauerei und Bäckerei mit Wasser.

Handel

Was hat es mit den Wegweisern auf sich?

Wegweiser helfen den Wikingern, sich zu orientieren. Manchmal entfernen sich die Wikinger so weit, dass sie nicht mehr zurückfinden - und sie zurück ins Dorf zu dirigieren, ist oft umständlich. Wegweiser helfen aber auch bei der Nahrungs- bzw. Rohstoffsuche! Wenn Sie auf einen Wegweiser klicken, werden alle Lebensmittel und Materialien im näheren Umkreis angezeigt. Bei der Nahrungs- und Rohstoffsuche orientieren sich die Wikinger daran. Wenn Sie Handel mit anderen Völkern betreiben, helfen die Wegweiser dem Händler, den Weg dorthin zu finden. Er „hangelt" sich von Markierung zu Markierung, bis er am anderen Lagerhaus ankommt.

Religion

Wieso essen meine Wikinger nicht die Pilze, die ich sammle?

Pilze dienen nicht als Nahrungsmittel. Im Tempel wird aus den Pilzen ein besonderes Öl hergestellt, das der Druide dann in den Metallschalen vor den Wohnhäusern entzündet. Nur an diesem sogenannten „Heiligen Feuer" kann ein Wikinger zu seinen Göttern beten und so sein Religionsbedürfnis befriedigen. Sinnvoll ist die Herstellung des Öls erst, wenn Ihre Wikinger höherrangige Berufe bekleiden und ein Bedürfnis nach Religion haben.



ORIENTIERUNGSHILFE Wenn die Wikinger hungrig sind und etwas Essbares suchen, gelangen sie mithilfe des Wegweisers schneller an Nahrungsmittel.



BIER ALS NAHRUNGSMITTEL Rüsten Sie Soldaten mit Bier aus. Auf langen Märschen knurrt ihnen dadurch nicht so schnell der Magen.

Krieg

Was muss ich tun, um aus einem Zivilisten einen Soldaten zu machen?

Bevor Sie in der Kaserne Wikinger rekrutieren können, müssen Sie zuerst Bogen, Schwerter, Waffenröcke etc. anfertigen und in die Kaserne schaffen (Träger einsetzen!). Erforschen Sie frühzeitig die entsprechenden Technologien, da viele verschiedene Produktionsstätten und Materialien benötigt werden. Sobald Sie genügend Ausrüstungsgegenstände eingelagert haben, können Sie Wikinger damit ausrüsten – fertig ist der Soldat!

Soldaten befördern? Was bringt das?

Es gibt maximal zwei Beförderungsstufen. Je höher der Rang, desto stärker sind Ihre Rekruten. Aber alles hat seinen Preis. Pro Mann und Beförderung benötigen Sie eine Einheit Gold. Je weiter Sie kommen, desto stärker werden Ihre Gegner. Deshalb sollten Sie Soldaten grundsätzlich bis zur höchsten Stufe befördern. Sonst haben sie im Kampf keine Chance.

Wieso sterben meine Soldaten vor Hunger?

Soldaten versorgen sich im Gegensatz zu den anderen Dorfbewohnern nicht von selbst mit Nahrung. Sie müssen ihnen den Befehl geben, Obst zu pflücken oder sich aus einem Vorratshaus zu bedienen. Aber keine Bange: Bevor ein Soldat an Unterernährung stirbt, meldet er sich einige Male bei Ihnen.

Was hat es mit dem Bier auf sich?

Wenn Sie Soldaten Bier mit auf den Weg geben, können sie sich einige Zeit davon ernähren. Dies ist sinnvoll, wenn Sie nicht wissen, wie weit die Soldaten marschieren müssen oder ob sie auf dem Weg auch genügend Nahrung finden.

Wie verteidige ich mein Dorf am besten?

Beobachten Sie, von welcher Seite Gegner einfallen, und errichten Sie dort einen Verteidigungsturm. Je nach Häufigkeit bzw. Stärke der Angriffe lohnen sich auch mehrere Türme (so aufstellen, dass sie gegenseitig in Reichweite sind!). Wenn Sie diese mit mindestens zwei Bogenschützen besetzen, schafft es kaum ein Feind, in Ihr Dorf einzudringen. Wenn ein Gebäude bei einem Angriff beschädigt wird, sollten Sie ein paar Bauarbeiter hinschicken. Sie reparieren es dann wieder.

Wann setze ich Bogenschützen ein?

Bogenschützen tragen neben Pfeil und Bogen nur einen leichten Waffenrock. Da dieser nur schwachen Schutz bietet, sollten Sie Nahkämpfe vermeiden. Setzen Sie Bogenschützen vor allem auf Verteidigungstürmen ein. Da die Pfeile eine große Reichweite haben, erledigen sie feindliche Krieger schon im Vorfeld. Bogenschützen eignen sich aber auch als Vorhut (in Gruppen angreifen) im Kampf gegen ein feindliches Dorf.

Worin sind Schwertkämpfer gut?

Schwertkämpfer sind durch die schwere Eisenrüstung wesentlich besser gepanzert als Bogenschützen. Die ausdauernden Einzelkämpfer beweisen im Nahkampf Ihre Stärke.

Wie greife ich ein feindliches Dorf am besten an?

Legen Sie zuerst die Verteidigungstürme in Schutt und Asche. Achten Sie auf gegnerische Zivilisten: Sie versuchen, den eigenen Soldaten zu Hilfe zu kommen, indem sie in die Türme laufen. Postieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen Sie, so viele Zivilisten wie möglich zu erledigen. Wenn der Gegner anfängt, die Türme wieder aufzubauen, können Sie diese mit einem Schlag oder einem Schuss gleich wieder zerstören.

Wie besiege ich feindliche Soldaten am einfachsten?

Schicken Sie die Bogenschützen vor, damit sie die gegnerischen Soldaten ins Kreuzfeuer nehmen. Wenn diese dann bereits angeschlagen sind, haben Ihre Schwertkämpfer leichtes Spiel. Manchmal etwas umständlich, dennoch eine raffinierte Taktik: Locken Sie feindliche Wikinger in die Nähe Ihrer Verteidigungstürme. Damit rennen sie in ihr eigenes Verderben.

Silke Menne

Dank an die Firma Funatics für die freundliche Unterstützung!

D

Diablo 2 Charakter-Führer

Bei fünf Charakterklassen und über 150 Fertigkeiten verliert man schnell den Überblick.

In dieser Ausgabe zeigen wir Ihnen, welches die besten Strategien für die Ausbildung jede Charakterklasse sind.

Das wichtigste Attribut ist die Stärke

Jeder Charakter sollte etwa mit Level 35 eine Stärke von 100 besitzen. Damit kann er die meisten außergewöhnlichen Rüstungen tragen, die verminderte Anforderungen besitzen. Für die Nahkämpfer Paladin, Barbar und Speer-Amazone kann eine Erhöhung bis auf 170 sinnvoll sein, um dann alle Gegenstände benutzen zu können. Eine Aufwertung der Stärke über 170 hinaus ist für keinen Charakter ratsam.

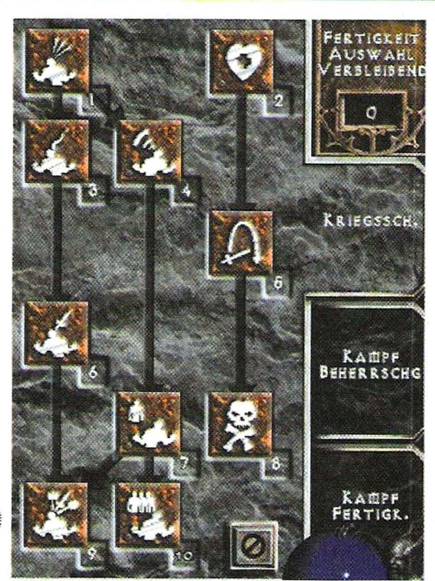
Wann sind alle Fertigkeiten verfügbar?

Bei normalem Spielverlauf treten Sie Diablo mit Level 26 gegenüber. Zu diesem Zeitpunkt sind die Level-30-Fertigkeiten Ihres Charakters noch weit entfernt. Beachten Sie dies bei der Planung der Ausbildung Ihres Helden. Wenn Sie nach dem Sieg über den Herrn des Schreckens sofort mit der Schwierigkeitsstufe Albtraum fortfahren, erreichen Sie die Stufe 30 gegen Ende des zweiten Aktes.

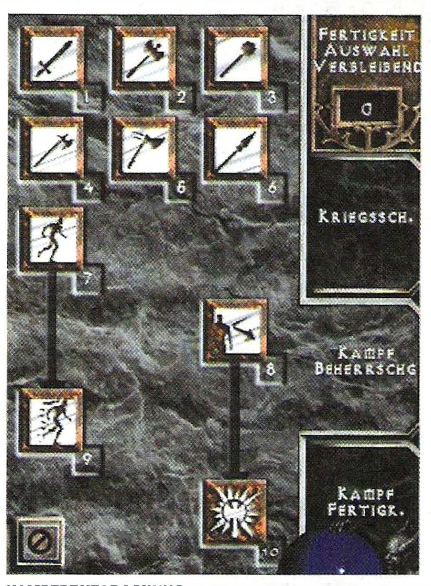
Gegenstände, die Fertigkeiten verbessern

Spätestens in den End-Zwanziger-Levels werden Sie Gegenständen finden, die alle Ihre erlernten Fertigkeiten um ein bis zwei Punkte erhöhen. Daher reicht es oft schon, nur wenige Punkte in eine Fertigkeit zu investieren, auch wenn Sie diese häufig benutzen wollen.

1. Der Barbar



KRIEGSSCHREIE 1 Heulen; 2 Elixier suchen; 3 Hohn; 4 Schrei; 5 Gegenstand finden; 6 Schlachtruf; 7 Kampfbefehle; 8 Grausiger Schutz; 9 Kriegsschrei; 10 Kampfaufruf



KAMPFBEHERRSCHUNG 1 Schwert-Beherrschung; 2 Axt-B.; 3 Knüppel-B.; 4 Stangen-B.; 5 Wurf-B.; 6 Speer-B.; 7 Erhöhte Ausdauer; 8 Eisenhaut; 9 Mehr Tempo; 10 Natürlicher Widerstand



KAMPFFERTIGKEITEN 1 Hieb; 2 Sprung; 3 Doppelschwung; 4 Lähmen; 5 Doppelwurf; 6 Sprung-Angriff; 7 Konzentrieren; 8 Raserei; 9 Wirbelwind; 10 Amok

Die Verteilung der Fertigkeitspunkte

Level	Fertigkeit
2	Elixier suchen: Sie können sich nun selbst mit Tränken versorgen. Verwenden Sie diese Fertigkeit nach Kämpfen oder wenn Sie sowieso aus Sackgassen heraus über getötete Monster laufen müssen. Zur Not hilft diese Fertigkeit auch gegen Wiederbelebungen von Schamanen, wenn sie sehr schnell im Kampf benutzt wird. Insbesondere verfügen Sie damit als einziger Charakter auch über ausreichend Mana- und Regenerations-Tränke. Die Qualität der gefundenen Tränke richtet sich nur nach dem Akt, nicht nach der Schwierigkeitsstufe. In den ersten Akten von Albtraum und Hölle können Sie daher wesentlich bessere Heiltränke kaufen als finden.
3	Hieb: Dies ist Ihr Angriff gegen Boss-Monster.
4	Heulen: Wenn Sie sich von Monstern umzingeln lassen, kommt dieser Kriegsschrei zum Einsatz. Im Allgemeinen können Sie aber darauf verzichten und dieser Punkt ist nur als Platzhalter für die nächsten Fertigkeiten im Baum nötig.
5	Waffen-Beherrschung
Quest-FP	Waffen-Beherrschung (2)
6	Schrei: Bei jedem größeren Gefecht verdoppeln Sie damit Ihre Verteidigung.
7	Doppelschwung. Diese Kampftechnik löst ab sofort den Hieb ab. Für einzelne Boss-Monster leistet aber auch der Hieb weiterhin gute Dienste. Legen Sie diejenige Ihrer Waffen mit dem größeren Schadenspotenzial bzw. Angriffswert dazu in die rechte Hand.
8	Sprung: Voraussetzung für Sprung-Angriff
9	Waffen-Beherrschung (3)
10	Waffen-Beherrschung (4)
11	Waffen-Beherrschung (5)
12	Erhöhte Ausdauer
13	Elixier suchen (2): Damit Ihnen der Tränkenachschub nicht ausgeht.
14	Doppelwurf
15	Waffen-Beherrschung (6)
16	Waffen-Beherrschung (7)
17	Waffen-Beherrschung (8)
Quest-FP	Waffen-Beherrschung (9)
18	Sprungangriff: Sie brauchen kein Monster als Ziel, um einen Sprung-Angriff auszuführen. Daher können Sie diese Fertigkeit auch defensiv einsetzen: Legen Sie sie auf einen Hotkey, so dass Sie in äußerster Gefahr aus einer Umzingelung fliehen können.
19	Eisenhaut. Zusammen mit Schrei können Sie nun auch den stärksten Gegnern ohne Furcht gegenübertreten.
20	Waffen-Beherrschung (10)
21	Elixier suchen (3)
22+23	Aufsparen für Level 24
24	Mehr Tempo + Kampfbefehle + Raserei: Raserei wird nun Ihr Standardangriff. Sobald Sie einen Treffer landen, können Sie in eine normale Angriffsart wechseln, um Mana zu sparen. Oder Sie fahren mit Hieb fort, um einzelne Boss-Monster zu bekämpfen.
25	Raserei (2)
26	Raserei (3)
27	Raserei (4)
28	Raserei (5)
29	Aufsparen
Tyraels erster FP	Aufsparen
Tyraels zweiter FP	Aufsparen

Generelle Strategie

Wir stellen Ihnen einen Barbaren vor, der ein Meister im Kampf mit zwei Waffen ist. Schwerter haben dabei einen kleinen Vorteil gegenüber Äxten, da der Barbar sie ausnahmslos auch einhändig führen kann. Ob Sie nun Schwerter, Äxte oder sogar Knüppel verwenden, bleibt natürlich Ihnen überlassen und hängt auch davon ab, welche Waffen Sie im Spiel finden oder erwerben können. Richten Sie die Vergabe von Punkten in die Waffen-Beherrschung nach Ihren Vorlieben. Ab der Schwierigkeitsstufe Albtraum sind blitzverzauberte Boss-Monster die größte Gefahr für Nahkämpfer, da sie mit tödlicher Magie antworten, wenn sie getroffen werden. Hier hat der Barbar gegenüber dem Paladin den Vorteil, über eine ausgezeichnete Wurf-Fertigkeit zu verfügen, von der Sie in diesen Fällen Gebrauch machen sollten.

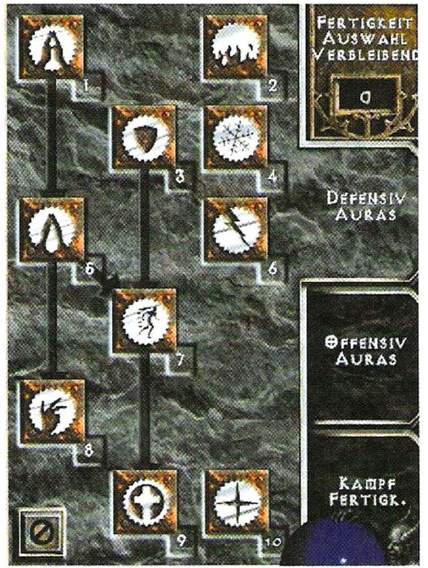
Die Verteilung der Attributpunkte

Neben der Stärke ist die Vitalität das Haupt-Attribut des Barbaren. Investieren Sie dagegen nur so viele Punkte in Geschicklichkeit, dass Sie Zweifachäxte benutzen können (benötigte Geschicklichkeit 57). Diese werden ab dem 2. Akt verfügbar. Erst wenn Sie über außergewöhnliche Waffen verfügen können, macht eine weitere Erhöhung dieses Attributs Sinn. So erfordert etwa das beste Schwert (Scharfrichterschwert) eine Stärke von 170 und eine Geschicklichkeit von 110. Eine Erhöhung der Energie lohnt sich nicht, da sich der Manavorrat dadurch kaum vergrößert. Halten Sie hier nach Gegenständen Ausschau, die Ihr maximales Mana vergrößern bzw. Ihr Mana mit jedem Treffer teilweise wieder auffüllen.

Wie geht es weiter?

Andariel in Albtraum treten Sie mit Level 28 gegenüber, Duriel mit Level 30. Investieren Sie ab Level 30 mehrere Punkte in den natürlichen Widerstand und einen Punkt in den Kampfaufruf. Dopen Sie Ihren Held dann wie folgt: Zuerst Kampfaufruf aussprechen, anschließend Kampfbefehle und Schrei. Stürzen Sie sich dann mit Raserei in die Schlacht. Weitere Punkte gehen in Eisenhaut und Waffen-Beherrschung.

2. Der Paladin



DEFENSIVAURAS 1 Gebet; 2 Widerstand gegen Feuer; 3 Trotz; 4 Widerstand gegen Kälte; 5 Reinigung; 6 Widerstand gegen Blitz; 7 Gedeihen; 8 Meditation; 9 Rücknahme; 10 Errettung



OFFENSIVAURAS 1 Macht; 2 Heiliges Feuer; 3 Dornen; 4 Gesegneter Zielsucher; 5 Konzentrieren; 6 Heiliger Frost; 7 Heiliger Schock; 8 Zuflucht; 9 Fanatismus; 10 Überzeugung



KAMPFFERTIGKEITEN 1 Opfer; 2 Niederstrecken; 3 Heiliger Blitz; 4 Eifer; 5 Ansturm; 6 Rache; 7 Gesegneter Hammer; 8 Bekehrung; 9 Heiliger Schild; 10 Himmelsfaust

Generelle Strategie

Der Paladin kämpft mit einhändiger Waffe und Schild. Achten Sie beim Schild weniger auf den Verteidigungswert als auf eine hohe Chance, Angriffe zu blocken. Der Paladin kann unter allen Charakteren am meisten vom Aufsparen von Fertigkeitspunkten profitieren. Am deutlichsten wird das bei den Widerstands-Auras gegen Elementarzauber: Wenn Sie Ihre Widerstandsfähigkeit bis Level 30 (Errettung) mit geeigneten Gegenständen sicherstellen können, haben Sie bis zu drei Punkte gespart.

Die Verteilung der Fertigkeitspunkte

Level	Fertigkeit
2	Opfer
3	Macht: Mit diesen beiden Fertigkeiten sollten Sie in der Anfangsphase keine Schwierigkeiten mit Gegnern haben.
4	Gebet: Dies ist neben Meditation (Level 24) die ideale Aura für Kampfpausen.
5	Aufsparen
Quest-FP	Aufsparen
6	Heiliges Feuer + Dornen: Sie haben zwei weitere Auras zur Verfügung, die zu Beginn des Spiels sehr nützlich sind.
7-11	Aufsparen
12	Eifer + Gesegneter Zielsucher + Reinigung: Eifer wird Ihr Standardangriff, bis Rache in Level 18 verfügbar wird.
13-16	Eifer (2)
16	Aufsparen
17	Aufsparen
Quest-FP	Aufsparen
18	Rache + Heiliger Frost + Konzentration: Rache löst Eifer als Standardangriff ab.
19	Rache (2) + Heiliger Frost (2) + Konzentration (2)
20	Rache (3) + Heiliger Frost (3) + Konzentration (3)
21	Rache (4) + Heiliger Frost (4)
22	Aufsparen
23	Aufsparen
24	Bekehrung + Zuflucht + Meditation: Bekehrung wird in Kombination mit der Dornen-Aura für die Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle wichtig.
25	Meditation (2)
26	Bekehrung (2)
27	Meditation (3)
28	Bekehrung (3)
29	Aufsparen
Tyraels erster FP	Aufsparen
Tyraels zweiter FP	Aufsparen

Die Verteilung der Attributpunkte

Da die Stärkevoraussetzungen für die Schilde zu Beginn größer sind als die der gleichzeitig verfügbaren Rüstungen, muss der Paladin noch mehr als andere Charaktere auf eine ausreichende Stärke achten. Danach werden Vitalität und Geschicklichkeit aufgewertet. Auf Energie müssen Sie die wenigsten Punkte verteilen.

Zepter, Schwert, Axt oder Knüppel?

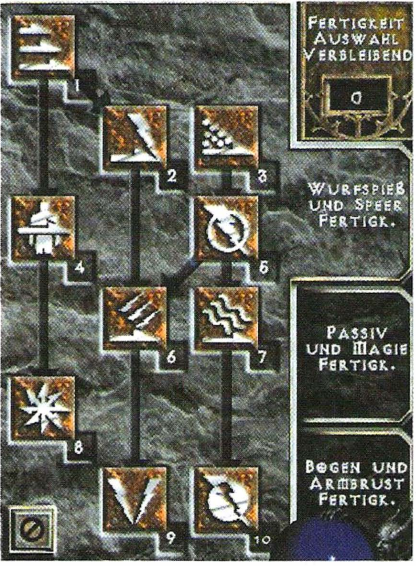
Totenbeschwörer und Zauberin tragen gerne klassenspezifischen Waffen, die Fertigkeiten verleihen bzw. verbessern. Als Paladin sind aber nur solche Zepter von Nutzen, die auch im Nahkampf brauchbar sind. Da diese sehr selten sind, ist meist eine andere Waffe mit hohem Schaden und Angriffswert besser.

Wie geht es weiter?

Erlernen Sie die Auras Überzeugung und Errettung. Investieren Sie weiter Punkte in Bekehrung und die Dornen-Aura, um diese Kombination zur vollen Entfaltung zu bringen.

D

3. Die Amazone



WURFSPIESSFERTIGKEITEN 1 Stoß; 2 Energieschlag; 3 Giftiger Wurfspieß; 4 Aufspießen; 5 Geladener Schlag; 6 Blitzschlag; 7 Pest-Wurfspieß; 8 Widersetzen; 9 Kettenblitzschlag; 10 Blitzendes Unheil

PASSIV- UND MAGIEFERTIGKEITEN 1 Innere Sicht; 2 Kritischer Schlag; 3 Ausweichen; 4 Langsame Geschosse; 5 Meiden; 6 Durchschlagen; 7 Lockvogel; 8 Entrinnen; 9 Walküre; 10 Durchbohren



BOGENFERTIGKEITEN 1 Zauberpfeil; 2 Feuerpfeil; 3 Kältepfeil; 4 Mehrfachschuss; 5 Explodierender Pfeil; 6 Eispfeil; 7 Gelenkter Pfeil; 8 Streuen; 9 Feuerbrandpfeil; 10 Frostpfeil

Generelle Strategie

Dieser Charakter bietet die größten Variationsmöglichkeiten, was Kampftaktiken und Fertigkeiten angeht. Aus *Diablo 1* ist der Kampf mit Pfeil und Bogen bekannt. Dies ist immer dort von Vorteil, wo die Beschaffenheit des Geländes den Ansturm ganzer Monsterhorden verhindert: in verwinkelten Dungeons, in Der Geheimen Zuflucht oder im Urwald im dritten Akt. Offenes Gelände bietet einer Amazone Vorteile, die mit Wurfspeeren kämpft oder mit einem Speer in den Nahkampf geht. Wir stellen eine Amazone vor, die sich als Speerkämpferin im Nahkampf bewährt. Dabei wird bewusst auf die Blitz-Fertigkeiten verzichtet. Es bleiben aber genügend Punkte übrig, um diese auch einmal auszuprobieren.

Die Verteilung der Attributpunkte

Werten Sie Stärke und Geschicklichkeit so weit auf, dass Sie stets die besten Speere tragen können. Der beste außergewöhnliche Speer ist die Lanze mit einer Mindest-Stärke von 110 und einem Mindest-Geschick von 88. Diese Waffe ist in den Versionen 1.02 und 1.03 allerdings nicht verfügbar. Anschließend sollten Sie Punkte auf die Vitalität verteilen und zuletzt auf Energie.

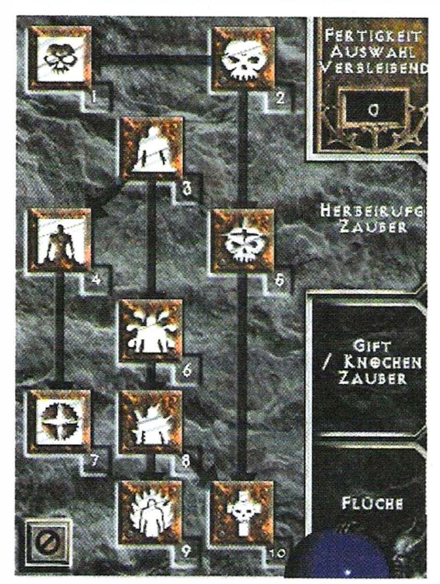
Wie geht es weiter?

Erlernen Sie auf jeden Fall die Fertigkeit Walküre. Verteilen Sie weitere Punkte auf Stoß, Aufspießen und Widersetzen. Suchen Sie sich dabei die Fertigkeit aus, mit der Sie am besten zurechtkommen. Auf die passiven Fertigkeiten Ausweichen, Meiden und Entrinnen können Sie bei Bedarf ebenfalls weitere Punkte verteilen.

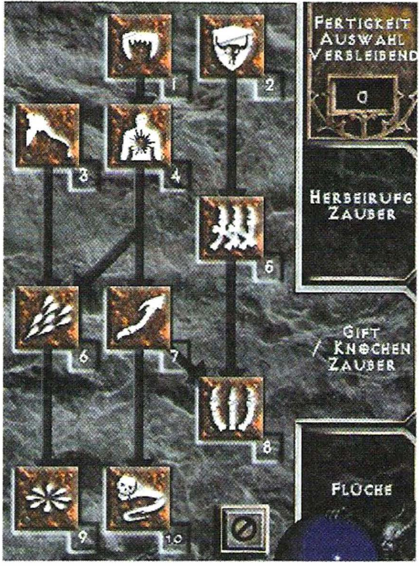
Die Verteilung der Fertigkeitspunkte

Level	Fertigkeit
2	Stoß
3	Kritischer Schlag: Die Kombination aus Stoß und Kritischem Schlag ist das ganze Spiel über nützlich.
4	Innere Sicht
5	Stoß (2)
Quest-FP	Kritischer Schlag (2)
6	Ausweichen
7	Ausweichen (2)
8	Stoß (3)
9	Kritischer Schlag (3)
10	Stoß (4)
11	Kritischer Schlag (4)
12	Aufspießen: Verwenden Sie diese Fertigkeit gegen einzelne Boss-Monster.
13	Langsame Geschosse
14	Meiden
15	Meiden (2)
16	Stoß (5)
17	Kritischer Schlag (5)
Quest-FP	Ausweichen (3)
18	Durchschlagen: Diese Fertigkeit funktioniert umso besser, je höher Ihre Geschicklichkeit und damit Ihr Angriffswert ist.
19	Durchschlagen (2)
20	Durchschlagen (3)
21	Meiden (3)
22	Aufsparen für Level 24
23	Aufsparen für Level 24
24	Widersetzen + Lockvogel + Entrinnen
25	Entrinnen (2)
26	Beliebig
27	Beliebig
28	Beliebig
29	Beliebig
Tyraels erster FP	Beliebig
Tyraels zweiter FP	Beliebig

4. Der Totenbeschwörer



HERBEIRUFUNGSZAUBER 1 Skelett-Beherrschung; 2 Skelett beleben; 3 Ton-Golem; 4 Golem-Beherrschung; 5 Skelett Magier beleben; 6 Blut-Golem; 7 Monster-Widerstand; 8 Eisen-Golem; 9 Feuer-Golem; 10 Wiederbeleben



GIFT- UND KNOCHENZAUBER 1 Zähne; 2 Knochen-Rüstung; 3 Gift-Dolch; 4 Kadaver-Explosion; 5 Knochenwand; 6 Gift-Explosion; 7 Knochenspeer; 8 Knochengefängnis; 9 Gift-Nova; 10 Knochengeist



FLÜCHE 1 Verstärkter Schaden; 2 Schwache Sicht; 3 Schwächen; 4 Eiserne Jungfrau; 5 Terror; 6 Verwirren; 7 Lebens-Spender; 8 Mittelpunkt; 9 Altern; 10 Widerstandsschwund

Generelle Strategie

Der Totenbeschwörer schwächt Monster mit Flüchen und tötet zusammen mit seinen beschworenen Kreaturen mindestens eines aus einer Gruppe von Angreifern. Dann kommt die Kadaver-Explosion zum Einsatz, wodurch alle Gegner in einer Art Domino-Effekt besiegt werden. Beachten Sie bei Multiplayer-Partien, dass mit dem Patch 1.03 die Schadenspunkte der Kadaver-Explosion stets nur aus den normalen Hitpoints des Monsters berechnet werden. Die Hitpoints der lebenden Kreatur steigen jedoch mit der Zahl der Mitspieler.

Die Verteilung der Attributpunkte

Solange der Kochenspeer (Level 18) nicht zur Verfügung steht, müssen Sie sich selbst in den Kampf stürzen. Verwenden Sie eine Waffe Ihrer Wahl, die allerdings nicht zu viel Geschicklichkeit erfordern sollte. Da dieses Attribut im weiteren Spielverlauf keine Rolle für einen Totenbeschwörer mehr spielt, dürfen Sie es nicht mehr als zehn Punkte aufwerten. Als praktisch haben sich gesockelte Bögen und Armbrüste erwiesen, mit denen Elementarschäden erzielt werden. Das neben Stärke wichtigste Attribut ist Energie. Vitalität sollten Sie nur dann um mehr als einen Punkt pro Levelaufstieg erhöhen, wenn Sie keine Gegenstände finden, die Leben erhöhen. Wer an die erhöhte Mana-Regeneration der Zauberin gewöhnt ist, wird schnell feststellen, dass der Totenbeschwörer vielleicht noch mehr unter den knappen Mana-Tränken leidet als diese. Ein gesockelter Helm mit Schädeln bringt im Übrigen kaum etwas bei der Mana-Rückgewinnung.

Die Verteilung der Fertigkeitspunkte

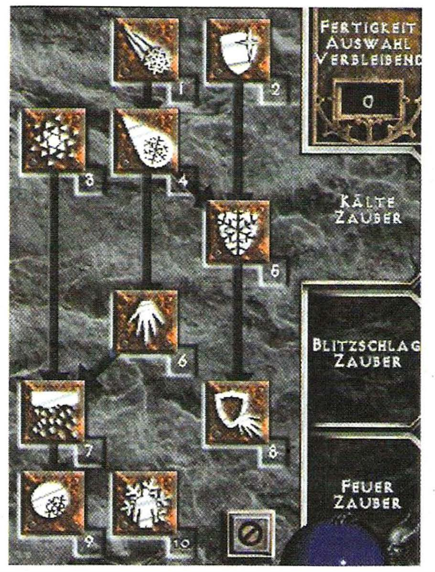
2	Skelett beleben
3	Verstärkter Schaden. Wenden Sie diesen Fluch regelmäßig auf Ihre Gegner an und Ihre beiden Skelette (eines aus dem Stab) werden keine Schwierigkeiten mit den Widersachern haben.
4	Knochenrüstung. Diese Fertigkeit verliert schnell an Bedeutung und mehr als ein Punkt lohnt sich hier auch nicht. Allerdings kann die Knochenrüstung Ihnen in Notfällen das Leben retten: Wenn Sie ein Schlag trifft, wird der gesamte Schaden absorbiert, auch wenn dieser viel größer ist als das „Leben" der Rüstung. Wenn Sie sich angewöhnen, stets mit aktiver Knochenrüstung zu kämpfen, können Sie an deren Verschwinden auch sofort ablesen, ob Sie getroffen wurden.
5	Zähne: Voraussetzung für Kadaver-Explosion
Quest-FP	Aufsparen für Level 6
6	Ton-Golem + Kadaver-Explosion: Mit der Kadaver-Explosion haben Sie eine Fertigkeit, die Sie das ganze Spiel hindurch begleiten wird. Hier dürfen Sie nicht mit Punkten sparen, zumal der Radius mit den vergebenen Punkten seit dem Patch 1.03 deutlich langsamer ansteigt.
7	Kadaver-Explosion (2)
8	Kadaver-Explosion (3)
9	Kadaver-Explosion (4)
10	Kadaver-Explosion (5)
11	Aufsparen für Level 12
12	Eiserne Jungfrau + Skelett Magier beleben: Verfluchen Sie die Gegner, die Ihren Golem angreifen, mit der Eisernen Jungfrau. Sobald der erste stirbt, wenden Sie wieder die Kadaver-Explosion an. Gegen einzelne Boss-Monster ist meist Verstärkter Schaden besser.
13	Golem-Beherrschung
14	Kadaver-Explosion (6)
15	Golem-Beherrschung (2)
16	Kadaver-Explosion (7)
17	Golem-Beherrschung (3)
Quest-FP	Aufsparen für Level 18
18	Knochenspeer + Blut-Golem: Mit dem Knochenspeer haben Sie eine ausgezeichnete Fernkampf-Waffe. Sie können nun zu Stab und Schild wechseln, wobei Sie sich nicht scheuen sollten, den einen oder anderen Stab bei einem Händler zu kaufen, um weitere Fertigkeiten auszuprobieren oder bereits erlernte zu verbessern. Verwenden Sie Blut-Golems stets in Verbindung mit der Eisernen Jungfrau. Es ist ein bekannter Bug, dass Monster, die den Golem angreifen und dadurch selber Schaden nehmen, das Leben des Golems (und das seines Meisters) wieder auffüllen. Dies ist im Patch 1.03 erstaunlicherweise noch nicht korrigiert worden. Da dies aber in einem der folgenden Patches sicherlich geändert wird, sollten Sie nicht mehr als einen Punkt in diese Golem-Art investieren.
19	Golem-Beherrschung (4)
20	Golem-Beherrschung (5)
21	Golem-Beherrschung (6)
22	Aufsparen für Level 24
23	Aufsparen für Level 25
24	Eisen-Golem + Monster-Widerstand: „Monster" bezieht sich auf alle beschworenen Kreaturen, nicht nur auf die wiederbelebten, und ist daher in höheren Schwierigkeitsstufen unverzichtbar.
25	Eisen-Golem (2) + Monster-Widerstand (2): Ab Stufe 2 besitzt der Eisen-Golem eine eingebaute Eiserne Jungfrau. Der Golem übernimmt die magischen Eigenschaften des geopferten Gegenstandes, richtet also z. B. Kälte- oder Feuer-Schaden an.
26	Golem-Beherrschung (7)
27	Monster-Widerstand (3)
28	Kadaver-Explosion (8)
29	Aufsparen für Level 30
Tyraels erster FP	Aufsparen für Level 30
Tyraels zweiter FP	Aufsparen für Level 30

Wie geht es weiter?

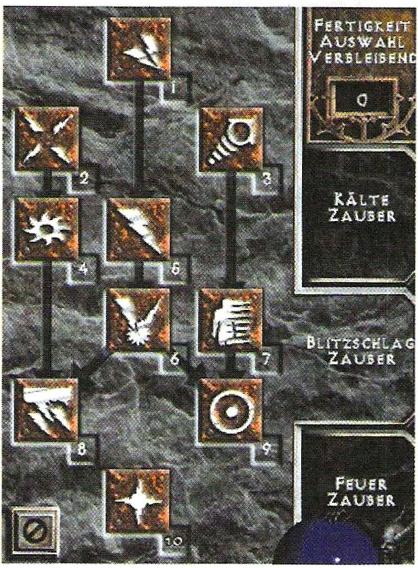
Erlernen Sie Knochengeist, Feuer-Golem und Wiederbeleben ab Level 30. Wenn Sie sich auf das Wiederbeleben von Kreaturen spezialisieren wollen, müssen Sie auch Punkte in die Skelett-Beherrschung (Level 1) investieren.

D

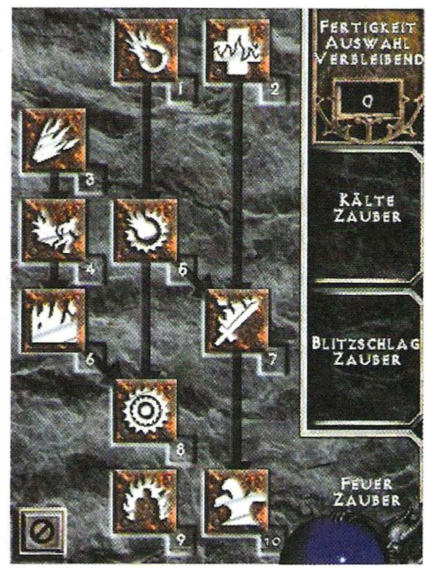
5. Die Zauberin



KÄLTEZAUBER 1 Eisblitz; 2 Eis-Rüstung; 3 Frost-Nova; 4 Eis-Stoß; 5 Zitter-Rüstung; 6 Gletschernadel; 7 Blizzard; 8 Frost-Rüstung; 9 Frost-Sphäre; 10 Kälte-Beherrschung



BLITZSCHLAGZAUBER 1 Combo-Blitz; 2 Statikfeld; 3 Telekinese; 4 Nova; 5 Blitzschlag; 6 Kettenblitz; 7 Teleportieren; 8 Gewitter; 9 Energieschild; 10 Blitz-Beherrschung



FEUERZAUBER 1 Feuerblitz; 2 Wärme; 3 Inferno; 4 Feuersbrunst; 5 Feuerball; 6 Feuerwand; 7 Verzaubern; 8 Meteor; 9 Feuer-Beherrschung; 10 Hydra

Generelle Strategie

Wärme ist die Fertigkeit, die Sie nicht hoch genug aufwerten können. Weitere nützliche Fertigkeiten sind Teleportieren, Energieschild und die Eis-Rüstungen. Um Letztere einsetzen zu können, können Sie sich auch eines entsprechenden Stabes bedienen. Bei den hochstufigen offensiven Fertigkeiten müssen Sie sich auf einen der drei Bäume konzentrieren. Wir stellen Ihnen hier eine Eis-Zauberin vor. Bei der zu wählenden Ausrüstung verhält sich die Zauberin spiegelbildlich zum Totenbeschwörer: In den ersten Levels ist ein Stab am nützlichsten, der Ihnen weitere Fertigkeiten verleiht. Später sollten Sie zu einer einhändigen Waffe und Schild wechseln. Dabei müssen Sie vor allem auf einen guten Schild achten. Die Waffe ist nicht so entscheidend, da Sie immer seltener selber zuschlagen werden, je höher Ihre Zauberin aufsteigt.

Die Verteilung der Attributpunkte

Werten Sie Stärke und Energie gleichermaßen auf, bis Sie sich ab einer Stärke von 100 nur noch auf Energie konzentrieren. Die Geschicklichkeit sollten Sie nur dann geringfügig erhöhen, wenn Sie eine gute Waffe gefunden haben, die Sie unbedingt tragen möchten (z. B. Culwens Spitze mit einer benötigten Geschicklichkeit von 45). Auch auf die Vitalität sollten Sie nur dann Punkte verteilen, wenn Sie keine Gegenstände finden, die Ihnen Leben geben. Sonst kommen Sie mit einer der drei Eis-Rüstungen und später mit dem Energieschild aus.

Wie geht es weiter?

Erlernen Sie die Frost-Sphäre und die Kälte-Beherrschung. Werten Sie diese sowie Wärme, Blizzard und Gletschernadel weiter auf. Wenn Sie die Eis-Rüstung nützlich finden, sollten Sie einen Punkt auf Zitter-Rüstung ab Stufe 12 und einen Punkt auf Frost-Rüstung ab Stufe 24 verteilen. Werten Sie in den entsprechenden Levels dann Wärme nicht auf. Es kann allerdings immer nur eine dieser Rüstungen aktiv sein.

Andreas Krumme

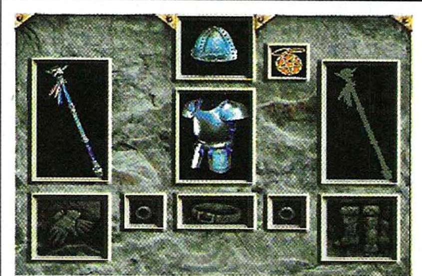
Die Verteilung der Fertigkeitspunkte

Level	Fertigkeit
2	Eis-Rüstung: Diese Verteidigung ist in der Anfangsphase des Spiels sehr nützlich. Allerdings sind Stäbe mit diesem Spruch so häufig, dass Sie diese Fertigkeit nicht unbedingt erlernen müssen, wenn Sie auf einen solchen Stab zurückgreifen können. Gegen Ende des ersten Aktes können Sie auch solche Stäbe erwerben, die Eis-Rüstung und Wärme aufwerten. Eis- und Zitter-Rüstung helfen auch gegen Fernkämpfer, wenn Sie sich dicht neben sie stellen.
3	Eisblitz: Setzen Sie Eisblitz und später Eisstoß gegen die Wiederbelebungen von Schamanen ein. Sonst erfüllt der Feuerblitz-Stab seinen Zweck. Normale Monster können Sie auch im Nahkampf besiegen.
4	Wärme
5	Wärme (2)
Quest-FP	Wärme (3)
6	Statikfeld: Das Statikfeld wirkt gegen Monstergruppen und Boss-Monster Wunder, auch wenn Sie stets noch einen anderen offensiven Spruch brauchen, um Ihren Gegnern endgültig den Garaus zu machen.
7	Frost-Nova: Die Frost-Nova kommt immer dann zum Einsatz, wenn Sie befürchten müssen, von Gegnern umzingelt zu werden.
8	Eis-Stoß: Löst den Eis-Blitz ab.
9	Feuerblitz: Spätestens jetzt sollten Sie Ihren Anfangs-Stab durch einen besseren ersetzen.
10	Wärme(4)
11	Combo-Blitz: Voraussetzung für Blitzschlag
12	Feuerball
13	Blitzschlag: Feuer und Blitz sind Ihre neuen offensiven Sprüche gegen vereinzelte normale Monster. Gegen Gruppen oder Champions sollten Sie immer noch (zusätzlich) Frost-Nova und Statikfeld einsetzen.
13	Statikfeld (2)
14	Statikfeld (3)
16	Wärme (5)
17	Wärme (6)
Quest-FP	Telekinese: Voraussetzung für Teleportieren
18	Gletschernadel
19	Kettenblitz
20	Teleportieren
21	Wärme(7)
22	Gletschernadel (2)
23	Wärme (8)
24	Blizzard: Kombinieren Sie Blizzard mit dem Statikfeld, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Es können mehrere Blizzards auf derselben Fläche gleichzeitig aktiv sein. Alles, was dann noch übrig bleibt, nehmen Sie mit Gletschernadel, Feuerball oder Blitz unter Beschuss.
25	Energieschild
26	Blizzard (2)
27	Wärme (9)
28	Blizzard (3)
29	Gletschernadel (3)
Tyraels erster FP	Wärme (10)
Tyraels zweiter FP	Wärme (11)

Diablo 2 Set-Gegenstände

Wir haben für Sie die 16 heiß begehrten Set-Gegenstände zusammengetragen.

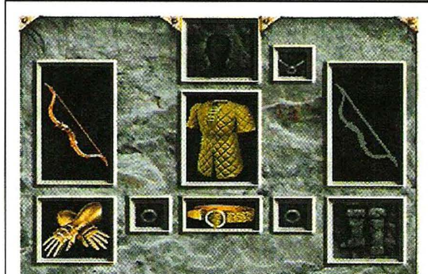
Arcannas Tricks (benötigter Level: 15)



Bonus: • Schnelle Zauberrate • 5% abgesaugtes Mana pro Treffer • +25 zu Mana

Name	Kategorie		Besondere Eigenschaften
Arcannas Fleisch	Leichte Plattenrüstung	Verteidigung: 95 bis 105 Haltbarkeit: 120 Benötigte Stärke: 41	+2 zu Lichtradius Schaden reduziert um 3
Arcannas Kopf	Eisenhut	Verteidigung: 8 bis 10 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 15	+4 Leben wieder auffüllen Angreifer erleidet Schaden von 2
Arcannas Schild	Amulett	-	+20% Mana regenerieren +15 zu Mana
Arcannas Todesstab	Schlachtenstab	Zweihand-Schaden: 12-28 Haltbarkeit: 100 Stab-Klasse: 2H	25% Todesschlag +1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin

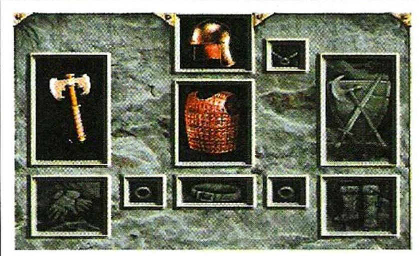
Arktis-Ausrüstung (benötigter Level: 2)



Bonus: • Einfrieren nicht möglich
• Erhöht um 6-14 Kälte-Schaden

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Arktische Bindung	Leichter Gürtel	Verteidigung: 33 Haltbarkeit: 28	Kälte-Widerstand 40% +30 Verteidigung
Arktische Fäustlinge	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung: 10 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 45	+20 zu Leben Leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Arktisches Horn	Kurzer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden: 8-18 Benötigte Geschicklichkeit: 55 Benötigte Stärke: 35 Bogen-Klasse: 2H	Erhöhter Schaden 20% Bonus zu Angriffswert
Arktische Pelze	Leichte Rüstung	Verteidigung: 45 bis 60 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 12	Verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +10

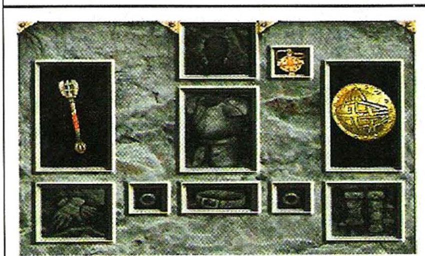
Berserker-Arsenal (benötigter Level: 3)



Bonus: • Giftstärke reduziert um 75%
• Erhöht um 4-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Halsberge des Berserkers	Bänderrüstung	Verteidigung: 90 bis 95 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 51	+1 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren Magie-Schaden reduziert um 2
Kopfbedeckung des Berserkers	Helm	Verteidigung: 32 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 26	Feuer-Widerstand 25% +15 Verteidigung
Kriegsbeil des Berserkers	Doppelaxt	Einhand-Schaden: 5-12 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 43 Axt-Klasse: 1H	30% Bonus zu Angriffswert 5% abgesaugtes Mana pro Treffer

Civerbs Trachten (benötigter Level: 9)

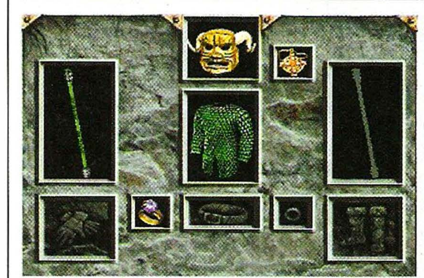


Bonus: • 200% Schaden an Untoten
• +15 zu Stärke

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Civerbs Bild	Amulett	-	+4 Leben wieder auffüllen +40% Mana regenerieren
Civerbs Knüppel	Großes Zepter	Einhand-Schaden: 6-31 Haltbarkeit: 120 Benötigte Stärke: 37 Knüppel-Klasse: 1H	+20 zu max. Schaden +75 zu Angriffswert 150% Schaden an Untoten
Civerbs Schutz	Großer Schild	Verteidigung: 25 bis 30 Haltbarkeit: 48 Erfolg beim Blocken: 52% Benötigte Stärke: 34	Erhöhte Chancen beim Blocken +15 Verteidigung

D

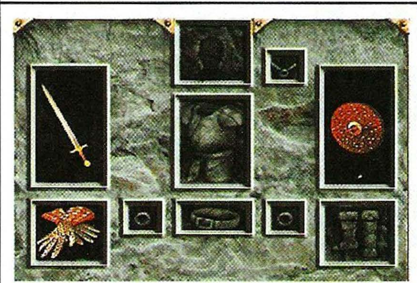
Cathans Fallen (benötigter Level: 11)



Bonus: • Schnelle Zauberrate • Magie-Schaden reduziert um 3 • +20 zu Mana • +60 zu Angriffswert • Alle Widerstandsarten +25

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Cathans Gesicht	Maske	Verteidigung: 9 bis 12 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 23	Kälte-Widerstand 25% +20 zu Mana
Cathans Netz	Kettenpanzer	Verteidigung: 85 bis 90 Haltbarkeit: 90 Benötigte Stärke: 24	-50% Anforderungen +15 Verteidigung
Cathans Regel	Kriegsstab	Zweihand-Schaden: 6-13 Haltbarkeit: 80 Stab-Klasse: 2H	+1 zu Feuer-Fertigkeiten +10 zu max. Feuer-Schaden
Cathans Siegel	Ring	-	6% abgesaugtes Leben pro Treffer Schaden reduziert um 2
Cathans mag. Siegel	Amulett	-	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 5 Schnelle Erholung nach Treffer

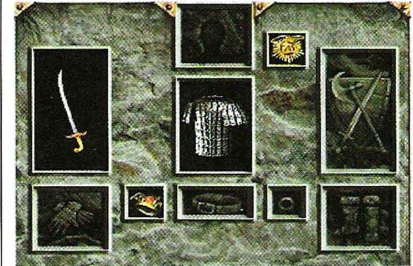
Cleglaws Armschmuck (benötigter Level: 4)



Bonus: • 35% Chance auf vernichtenden Schlag • 6% abgesaugtes Mana pro Treffer • +50 Verteidigung

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Cleglaws Klaue	Kleiner Schild	Verteidigung: 25 Haltbarkeit: 32 Erfolg beim Blocken: 30% Benötigte Stärke: 22	Giftstärke reduziert um 75% +17 Verteidigung
Cleglaws Kneifzange	Kettenhandschuhe	Verteidigung: 8 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 25	Verlangsamt Ziel um 25% Zurückstoßung
Cleglaws Zahn	Langschwert	Einhand-Schaden: 3-19 Haltbarkeit: 88 Benötigte Geschicklichkeit: 39 Benötigte Stärke: 55 Schwert-Klasse: 1H	50% Todesschlag +30% Bonus zu Angriffswert

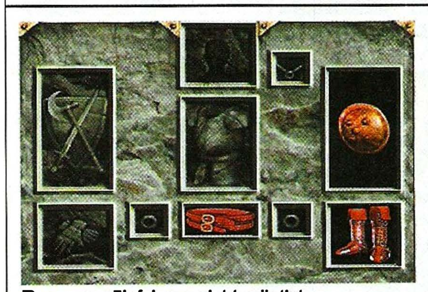
Himmlische Hüllen (benötigter Level: 12)



Bonus: • Halbierte Dauer der Erstarrung • Alle Widerstandsarten +25 • 40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Himml. Flügel	Amulett	-	20% erlittener Schaden geht auf Mana +3 zu Lichtradius
Himml. Heiligenschein	Ring	-	+6 Leben wieder auffüllen +20 zu Leben
Himml. Sichel	Säbel	Einhand-Schaden: 3-8 Haltbarkeit: 64 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Benötigte Stärke: 25 Schwert-Klasse: 1H	+75 zu Angriffswert 350% Schaden an Untoten
Himml. Überwurf	Kettenpanzer	Verteidigung: 120 Haltbarkeit: 120 Benötigte Stärke: 65	Verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 2

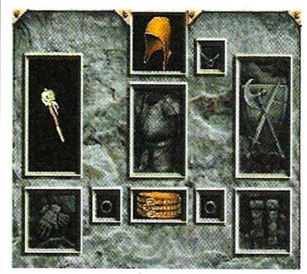
Hsarus Verteidigung (benötigter Level: 3)



Bonus: • Einfrieren nicht möglich • Blitz-Widerstand 25% • +5 zu max. Schaden

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Hsarus Eisenfaust	Beschützer	Verteidigung: 4 bis 5 Haltbarkeit: 24 Erfolg beim Blocken: 25% Benötigte Stärke: 12	Schaden reduziert um 2 +10 zu Stärke
Hsarus Eisenferse	Kettenstiefel	Verteidigung: 8 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 30	Schnelles Gehen/Rennen Feuer-Widerstand 25%
Hsarus Eisenstütze	Gürtel	Verteidigung: 5 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 25	Kälte-Widerstand 20% +20 zu Leben

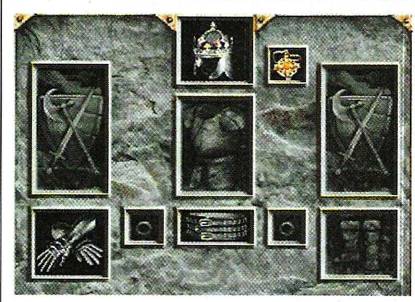
Infernos Werkzeuge (benötigter Level: 5)



Bonus:
- 20% Chance auf offene Wunden
- 20% Bonus zu Angriffswert
- +1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Infernos Fackel	Schlagstab	Einhand-Schaden: 13-14 Haltbarkeit: 30 Knüppel-Klasse: 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers +8 zu min. Schaden 150% Schaden an Untoten
Infernos Schädel	Kappe	Verteidigung: 2 bis 4 Haltbarkeit: 24	20% erlittener Schaden geht auf Mana Alle Widerstandsarten +10
Infernos Spange	Schwerer Gürtel	Verteidigung: 31 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 45	+25 Verteidigung +20 zu Leben

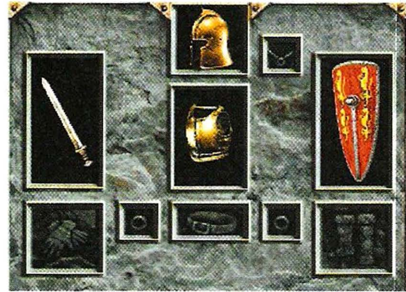
Irathas Putzmacherei (benötigter Level: 15)



Name	Kategorie		Besondere Eigenschaften
Irathas Ärmelaufschläge	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung: 8 bis 10 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 45	Halbierte Dauer der Erstarrung Kälte-Widerstand 30%
Irathas Band	Schwerer Gürtel	Verteidigung: 31 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 45	+25 Verteidigung +5 zu min. Schaden
Irathas Kragen	Amulett	-	Giftstärke reduziert um 75% Gift-Widerstand 30%
Irathas Rolle	Krone	Verteidigung: 25 bis 35 Haltbarkeit: 100 Benötigte Stärke: 55	Blitz-Widerstand 30% Feuer-Widerstand 30%

Bonus: • 10% zu maximalem Gift-Widerstand • 10% zu maximalem Kälte-Widerstand • 10% zu maximalem Blitz-Widerstand • 10% zu maximalem Feuer-Widerstand • Alle Widerstandsarten +20 • +11 zu Geschicklichkeit

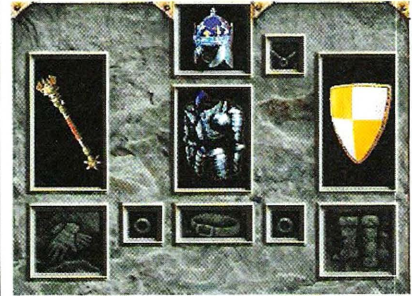
Isenharts Waffen (benötigter Level: 8)



Bonus: • 35% Bonus zu Angriffswert
• 5% abgesaugtes Leben pro Treffer
• Alle Widerstandsarten +20

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Isenharts Hörner	Vollhelm	Verteidigung: 24 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 41	Schaden reduziert um 2 +6 zu Geschicklichkeit
Isenharts Kiste	Brustpanzer	Verteidigung: 105 bis 110 Haltbarkeit: 100 Benötigte Stärke: 30	Magie-Schaden reduziert um 2 +40 Verteidigung
Isenharts Lichtbrand	Breitschwert	Einhand-Schaden: 17-18 Haltbarkeit: 64 Benötigte Stärke: 48 Schwert-Klasse: 1H	+3 zu Lichtradius +10 zu min. Schaden
Isenharts Parade	Prunkschild	Verteidigung: 70 bis 75 Haltbarkeit: 80 Erfolg beim Blocken: 41% Benötigte Stärke: 60	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 4 +40 Verteidigung

Milebregas Sonntagsstaat (benötigter Level: 17)

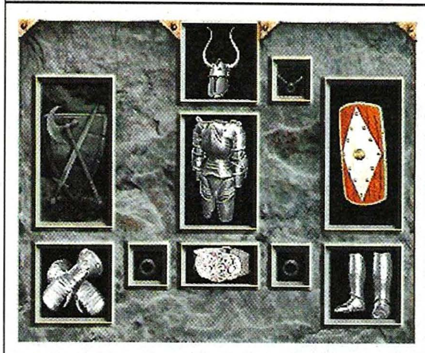


Bonus: • +2 zu Fertigkeiten-Level des Paladin • +2 zu Lichtradius • 8% abgesaugtes Leben pro Treffer • Gift-Widerstand 15%

Name	Kategorie		Besondere Eigenschaften
Milebregas Angel	Kriegszepter	Einhand-Schaden: 12-22 Haltbarkeit: 140 Benötigte Stärke: 55 Knüppel-Klasse: 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin Erhöhter Schaden 150% Schaden an Untoten
Milebregas Diadem	Krone	Verteidigung: 25 bis 45 Haltbarkeit: 100 Benötigte Stärke: 55	+15 zu Mana +15 zu Leben
Milebregas Kugel	Eckiger Schild	Verteidigung: 40 bis 45 Haltbarkeit: 60 Erfolg beim Blocken: 33% Benötigte Stärke: 47	+25 Verteidigung 20% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Milebregas Robe	Alte Rüstung	Verteidigung: 220 bis 230 Haltbarkeit: 120 Benötigte Stärke: 100	Schaden reduziert um 2 Angreifer erleidet Schaden von 3

D

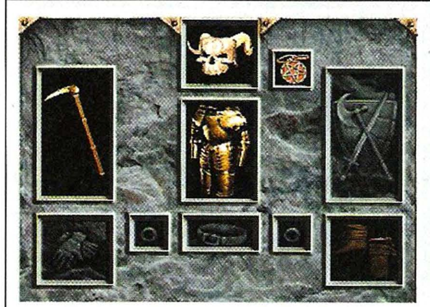
Sigons Stahl total (benötigter Level: 6)



Bonus: •Schaden reduziert um 7
• Erhöht um 12-24 Feuer-Schaden
• Angreifer erleidet Schaden von 12

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Sigons Schuh	Beinschienen	Verteidigung: 12 bis 14 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 70	Schneller gehen/rennen Kälte-Widerstand 40%
Sigons Messgerät	Panzerhandschuhe	Verteidigung: 14 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 60	+20 zu Angriffswert +10 zu Stärke
Sigons Schutz	Prunkharnisch	Verteidigung: 170 Haltbarkeit: 110 Benötigte Stärke: 70	Verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand 30%
Sigons Umhang	Plattengürtel	Verteidigung: 8 bis 10 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 60	Feuer-Widerstand 20% +20 zu Leben
Sigons Visier	Großhelm	Verteidigung: 30 bis 35 Haltbarkeit: 80 Benötigte Stärke: 63	+3 zu Lichtradius +30 zu Mana
Sigons Wächter	Hoher Schild	Verteidigung: 23 Haltbarkeit: 120 Erfolg beim Blocken: 69% Benötigte Stärke: 75	+1 zu allen Fertigkeit-Levels Erhöhte Chancen beim Blocken

Tancreds Kampfausrüstung (benötigter Level: 20)



Bonus: • Verlangsamt Ziel um 35% • 5% abgesaugtes Mana pro Treffer • Alle Widerstandsarten +10 • 75% Extragold von Monstern

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Tancreds Bann	Amulett	-	Schaden reduziert um 2 Magie-Schaden reduziert um 1
Tancreds Bogenpicke	Militärpicke	Einhand-Schaden: 9-15 Haltbarkeit: 52 benötigte Geschicklichkeit: 33 Benötigte Stärke: 49 Axt-Klasse: 1H	Erhöhter Schaden +75 zu Angriffswert
Tancreds Schädel	Knochenhelm	Verteidigung: 34 Haltbarkeit: 80 Benötigte Stärke: 25	Erhöhter Schaden +40 zu Angriffswert
Tancreds Schuhnägel	Stiefel	Verteidigung: 2 Haltbarkeit: 24	Stamina-Heilung plus 25% +10 zu Geschicklichkeit
Tancreds Stachel	Voller Harnisch	Verteidigung: 155 bis 160 Haltbarkeit: 140 Benötigte Stärke: 80	+40 zu Leben +15 zu Stärke

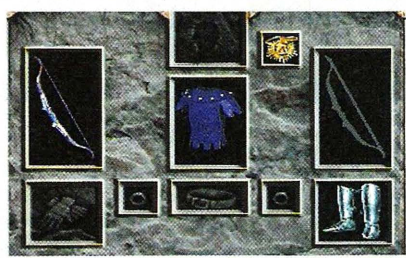
Tod und Teufel (benötigter Level: 6)



Bonus:
• 40% Bonus zu Angriffswert
• Alle Widerstandsarten +25 • +10 zu min. Schaden

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Todbringende Berührung	Kriegsschwert	Einhand-Schaden: 11-26 Haltbarkeit: 88 Benötigte Geschicklichkeit: 45 Benötigte Stärke: 71 Schwert-Klasse: 1H	4% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöhter Schaden
Todbringende Hand	Lederhandschuhe	Verteidigung: 2 Haltbarkeit: 24	Giftstärke reduziert um 75% Gift-Widerstand 50%
Todbringender Wächter	Schärpe	Verteidigung: 22 Haltbarkeit: 24	Einfrieren nicht möglich +20 Verteidigung

Vidalas Ausrüstung (benötigter Level: 14)



Bonus: • Stech-Angriff • Lässt das Ziel erstarren • Erhöhter Schaden

Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
Vidalas Dorn	Langer Kampfbogen	Zweihand-Schaden: 3-18 benötigte Geschicklichkeit: 50 Benötigte Stärke: 40 Bogen-Klasse: 2H	Erhöht um 1-20 Blitz-Schaden
Vidalas Hinterhalt	Lederrüstung	Verteidigung: 64 bis 66 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 15	+50 Verteidigung +11 zu Geschicklichkeit
Vidalas Pferdedecke	Leichte Plattenstiefel	Verteidigung: 8 bis 10 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 50	Schnellstes Rennen/Gehen +150 max. Ausdauer
Vidalas Schlinge	Amulett	-	Kälte-Widerstand 20% +15 zu Leben

Diablo 2 Seltene Gegenstände, Teil 2

Jetzt sind auch die letzten seltenen Gegenstände gefunden. Hier finden Sie die restlichen Unikate.

1. Spezielle Rüstungen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Eisblinker	Bänderrüstung	Verteidigung: 91 Haltbarkeit: 150 Benötigte Stärke: 51	Lässt Ziel erstarren +4zu Lichtradius Magie-Schaden reduziert um 1 Kälte-Widerstand 30%
	Falkenhemd	Schuppen-panzer	Verteidigung: 70 Haltbarkeit: 180 Benötigte Stärke: 44	Einfrieren nichtmöglich 15% zu max. Kälte-Widerstand Kälte-Widerstand15% +12Verteidigung
	Funkenhemd	Kettenpanzer	Verteidigung: 114 Haltbarkeit: 225 Benötigte Stärke: 48	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 1-10 Erhöht um 1-10 Blitz-Schaden +40 Verteidigung
	Giftschutz	Brustpanzer	Verteidigung: 65 Haltbarkeit: 250 Benötigte Stärke: 30	+2 zu Lichtradius ErhöhterSchaden 15% zu max. Gift-Widerstand Gift-Widerstand 15% Erhöht um 7-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden

4. Spezielle Stiefel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Tränenkeule	Beinschienen	Verteidigung: 22 Haltbarkeit: 120 Benötigte Stärke: 70	Schneller gehen/rennen Alle Widerstandsarten +10 +10 Verteidigung +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit

7. Spezieller Schmuck

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Das Mahim-Eiche-Kurio	Amulett	-	+10 Verteidigung +40 zu Angriffswert +20 zu Leben +20 zu Mana +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit

8. Spezielle Dolche

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Das Jade-Tan-Do	Dolchmesser	Einhand-Schaden: 2-9 Haltbarkeit: 120 Benötigte Geschickl.: 45 Dolch-Klasse: 1H	+75 zu Angriffswert Einfrieren nicht möglich Erhöht um 7-14 Gift-Schaden über 3 Sekunden

9. Spezielle Schwerter

Der Barbar kann Zweihand-Schwerter auch einhändig führen. Die Angabe des Einhand-Schadens ist für diese Waffen daher nur für ihn maßgebend.

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Der Patriarch	Großschwert	Zweihand-Schaden: 21-38 Einhand-Schaden: 12-18 Haltbarkeit: 250 Benötigte Geschickl.: 60 Benötigte Stärke: 100 Schwert-Klasse: 2H	Treffer blendetZiel Schaden reduziert um 3 Magie-Schaden reduziert um 3 100% Extragoldvon Monstern
	Kinemils Ahle	Riesenschwert	Zweihand-Schaden: 9-28 Einhand-Schaden: 3-16 Haltbarkeit: 250 Benötigte Geschickl.: 34 Benötigte Stärke: 56 Schwert-Klasse: 2H	Erhöht um 6-12 Feuer-Schaden +45zu Angriffswert +20 zu Mana
	Schwarzzunge	Bastardschwert	Zweihand-Schaden: 20-28 Einhand-Schaden: 6-18 Haltbarkeit: 200 Benötigte Stärke: 62 Schwert-Klasse: 2H	Verhindert Monster-Heilung Gift-Widerstand 50% Erhöht um 14-18 Gift-Schaden über 3 Sekunden -10 zu Leben

10. Spezielle Äxte

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Der Häuptling	Kampfaxt	Zweihand-Schaden: 22-58 Haltbarkeit: 200 Benötigte Stärke: 54 Axt-Klasse: 2H	Erhöhter Schaden Kälte-Widerstand 10% Feuer-Widerstand10% Blitz-Widerstand10% Gift-Widerstand 30% Leicht erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Klingenknochen	Doppelaxt	Einhand-Schaden: 5-11 Haltbarkeit: 120 Benötigte Stärke: 43 Axt-Klasse: 1H	200% Schaden gegen Untote +40 zu Angriffswert gegen Untote Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Erhöht um 4-7 Feuer-Schaden +20 Verteidigung
	Müllschaufel	Breitaxt	Zweihand-Schaden: 9-17 Haltbarkeit: 175 Benötigte Stärke: 48 Axt-Klasse: 2H	60% Chance auf offene Wunden +25 zu Stärke Größere Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit
	Riese	Riesenaxt	Zweihand-Schaden: 34-53 Haltbarkeit: 250 Benötigte Stärke: 84 Axt-Klasse: 2H	33% Chance auf vernichtenden Schlag -20% Anforderungen Erhöht Schaden um 8-15 +10zu Stärke
	Schädelspalter	Militärpicke	Einhand-Schaden: 6-10 Haltbarkeit: 130 Benötigte Geschickl.: 33 Benötigte Stärke: 49 Axt-Klasse: 1H	+20% Mana regenerieren Erhöht um 1-12 Blitz-Schaden Treffer blendetZiel +25 zu Angriffswert

11. Spezielle Knüppel

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Rostgriff	Großes Zepter	Einhand-Schaden:9-18 Haltbarkeit: 300 Benötigte Stärke: 37 Knüppel-Klasse: 1H	+1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin Erhöht um 3-7 Schaden 8% abgesaugtes Lebenpro Treffer Magie-Schaden reduziert um 1 150% Schaden an Untoten
	Mahlstrom	Eibenstab	Einhand-Schaden: 2-8 Haltbarkeit: 75 Knüppel-Klasse: 1H	Halbierte Dauer der Erstarrung Schnellere Zauberrate Blitz-Widerstand 40% Erhöht um 1-9 Blitz-Schaden +13 zu Mana 150% Schaden an Untoten

12. Spezielle Stangen



Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Elendsstab	Hellebarde	Zweihand-Schaden: 12-35 Haltbarkeit: 275 Benötigte Geschickl.: 47 Benötigte Stärke: 75 Stangen-Klasse: 2H	Verlangsamt Ziel um 50% +2 zu Lichtradius 15% zu max. Gift-Widerstand Gift-Widerstand 15% Erhöht um 7-28 Gift-Schaden über 3 Sekunden

13. Spezielle Speere

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Der Tanner-Blutstab	Pike	Zweihand-Schaden: 14-63 Haltbarkeit: 125 Speer-Klasse: 2H	+3 zu Lichtradius Erhöht um 12-18 Feuer-Schaden +60 zu Angriffswert +30 zu Leben +15% zu max. Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand 15%

14. Spezielle Stäbe

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Spitze von Lazarus	Knorrenstab	Zweihand-Schaden: 4-12 Haltbarkeit: 175 Stab-Klasse: 2H	Alle Widerstandsarten +30 Erhöht um 7-12 Feuer-Schaden +20 zu Mana -9 zu Stärke Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

15. Spezielle Bögen

Bild	Name	Kategorie	Attribute	Besondere Eigenschaften
	Jägerbogen	Kompositbogen	Zweihand-Schaden: 4-8 Benötigte Geschickl.: 35 Benötigte Stärke: 25 Bogen-Klasse: 2H	30% Todesschlag 200% Schaden an Untoten Alle Widerstandsarten +10 +60 zu Angriffswert
	Knallrinde	Langer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden: 6-36 Benötigte Geschickl.: 65 Benötigte Stärke: 50 Bogen-Klasse: 2H	+1 zu Fertigkeiten-Level der Amazone 3% abgesaugtes Mana pro Treffer Erhöhter Schaden +5 Stärke

Play the Games Vol. 3

Damit Sie auch alle Titel dieser Spielesammlung genießen können, geben wir Ihnen reichlich Tipps dazu.



Commandos – Hinter feindlichen Linien

Allgemeine Tipps

Speichern

Speichern Sie oft und mit Bedacht! Es ist äußerst frustrierend, wenn Sie an einer Stelle abspeichern und Ihre Leute im nächsten Augenblick entdeckt werden. Daher empfiehlt es sich, pro Mission wenigstens zwei Speicherplätze anzulegen.

Tastaturkommandos

Auch wenn sich alle Befehle mit der Maus steuern lassen, sollten Sie sich möglichst schnell die Tastaturbelegung für die einzelnen Aktionen einprägen. So können Sie Ihre Pläne viel schneller und präziser in die Tat umsetzen.

Beobachten Sie den Feind!

Der größte Teil von *Commandos* besteht darin, den Feind aufs Genaueste zu beobachten. Um unbemerkt Wachen ausschalten zu können, müssen Sie alle Gefahren im Umfeld kennen und eine Lücke in der Überwachung finden. Prüfen Sie die Blickfelder aller Soldaten.

Bleiben Sie unentdeckt!

Ihre Einsatztruppe ist ständig zahlenmäßig um ein Vielfaches unterlegen. Ihre Stärke liegt einzig und alleine in der Fähigkeit, unentdeckt zu bleiben. Um sich im Verborgenen zu halten, können Ihre Soldaten kriechen und sich in Gebäuden verstecken.

Was mache ich mit überwältigten Gegnern?

Lassen Sie keine eliminierten Gegner sichtbar liegen! Wenn eine Leiche entdeckt wird, schlagen die Wachen in den meisten Fällen Alarm. Tragen Sie die Körper Ihrer Feinde in möglichst unübersichtliche Ecken oder hinter Mauern. Auch wenn ein Körper erst einmal nicht gesehen wird, kann es passieren, dass ein Gegner bei Ablenkungsmanövern über seinen dahingeschiedenen Kollegen stolpert.

Was geschieht bei Alarm?

In fast allen Missionen treffen Sie auf Kasernen, die im Alarmfall sofort jede Menge Soldaten ausspucken. Ein Alarm wirkt sich nur auf ein bestimmtes Gebiete aus, das heißt, dass nicht immer alle Kasernen und Soldaten benachrichtigt werden.

Gegner

Wachen

„Normale" Wachen stehen fest an einem Ort. Sie lassen sich leicht einschätzen und sind einfach auszuschalten.

Patrouillen

Im Gegensatz zu den feststehenden Wachen laufen Patrouillen auf vorgegebenen Wegen durchs Gelände. Widmen Sie diesen Trupps besondere Aufmerksamkeit, da sich ihre Blickwinkel ständig ändern. In einigen Missionen (besonders zu Anfang) lassen sich einzelne Soldaten einer Patrouille mit der Falle ausschalten, ohne dass Alarm gegeben wird. In späteren Missionen müssen Sie den Patrouillen in der Regel ganz aus dem Weg gehen, um nicht entdeckt zu werden.

Fahrzeuge

In einigen Missionen patrouillieren gegnerische Fahrzeuge. Sie müssen in den meisten Fällen versuchen, diesen Hindernissen so gut wie möglich auszuweichen.

Gegner eliminieren

Was muss ich über die Pistole wissen?

Obwohl jeder Ihrer Männer eine Pistole bei sich trägt, werden sie in den seltensten Fällen von dieser Waffe Gebrauch machen können. Pistolenschüsse sind weit zu hören und lösen oft sogar den Alarm aus. Glücklicherweise können sich Ihre Soldaten auch auf lautlose Weise ihrer Gegner entledigen.

Wie gut ist das Messer?

Der leichteste Weg, eine Wache unschädlich zu machen, ist, sich mit dem Green Beret oder dem Taucher von hinten anzuschleichen und den Gegner zu erdolchen. Diese Taktik funktioniert jedoch nur dann, wenn Ihr Opfer von keinen anderen Soldaten gesehen wird.

Was muss ich beim Einsatz der Falle beachten?

Der Pionier führt eine Fußfalle mit, die einen Gegner lautlos beseitigen kann. Leider muss der „Sprengmeister" zum Auslegen und Aufsammeln der Falle aufstehen, was die Einsatzmöglichkeiten etwas einschränkt.

Wie setze ich die Harpune sinnvoll ein?

Der Taucher kann mit seiner Harpune auf kurze Distanz seine Gegner lautlos erledigen. Beachten Sie jedoch, dass der Taucher seine Opfer nicht wegtragen kann.

Worauf muss ich beim Einsatz der Giftspritze achten?

Ihr Spion benutzt eine Giftspritze, um seine Gegner auszuschalten. Hier ist Vorsicht geboten: Sieht das Opfer die Spritze, greift es sofort zur Waffe. Obendrein verliert der Spion, wenn er beim Vergiften ertappt wird, seine Tarnung.

Wie gehe ich mit dem Scharfschützengewehr um?

Eine besonders effektive Methode der Gegnerbeseitigung ist der gezielte Schuss des Scharfschützen. Er kann seine Widersacher aus einer großen Distanz aufs Korn nehmen. Leider verfügt der Schütze nur über wenige Schüsse und muss daher mit Bedacht eingesetzt werden.



Ablenkungsmanöver

Das leidige Blickfeld der Wachen

Da viele Wachen sich gegenseitig im Blickfeld haben, ist es immer wieder nötig, Soldaten von ihren Positionen zu locken oder abzulenken. Mit den folgenden Methoden können Gegner dazu gebracht werden, ihr Blickfeld zu ändern oder ei-



AUFS KORN GENOMMEN Der Spion lenkt die Patrouille ab. Bahn frei für den Scharfschützen.

nen Posten ganz zu verlassen. Achten Sie immer darauf, wo Ihr Opfer durch das Ablenkungsmanöver hinschaut! Ein vorher versteckter Soldat oder ein ausgeschalteter Gegner können durch die neue Blickrichtung entdeckt werden.

Ablenkung durch Einsatz des Spions

Wenn Ihr Spion eine deutsche Uniform trägt, kann er alle Feinde in ein Gespräch verwickeln und dadurch ablenken. Wenn Sie den Führer einer Patrouille ansprechen, blickt der ganze Trupp gehorsam auf den Spion. Jetzt können Sie mit anderen Männern Ihrer Einheit hinter dem Rücken der Gegner agieren. Beachten Sie jedoch, dass Sie keine Spuren hinterlassen, die Ihr Feind erblicken kann, sobald er auf seinen ursprünglichen Posten zurückkehrt.

Der Einsatz des Lockgerätes

Mit dem Lockgerät des Green Berets können Sie Gegner ab- und umlenken. Das Gerät selbst wird dabei nicht entdeckt. Besonders praktisch bei dieser Methode ist, dass das Lockgerät aus jeder beliebigen Distanz eingeschaltet werden kann.

Was muss ich über Fußspuren wissen?

In Schnee und Sand hinterlassen Ihre Soldaten deutliche Fußspuren. Alle Gegner, die diese Spuren erblicken, werden sich die Sache genauer anschauen. Das heißt jedoch nicht, dass Fußspuren unbedingt etwas Schlechtes sind. Sie können auch völlig beabsichtigt Spuren erzeugen, um so Wachen von ihrer Patrouille wegzulocken.

Pistolenschüsse als Lockmittel

Weitab von Kasernen können Sie Gegner mit dem Knall eines Schusses anlocken.

Entdecken lassen

Mit viel Glück (unbedingt vorher speichern!) können Sie sich kurz in das gegnerische Blickfeld begeben, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Der Soldat, der Sie erblickt hat, wird so von seinem Posten gelockt und versucht, Sie zu finden. Was mit Soldaten funktioniert, geht manchmal auch mit zufällig vom Gegner entdeckten Körpern. Wenn nur ein einzelner Soldat durch einen Körper angelockt wird, können Sie ihn oft ausschalten, bevor er die Chance hat, Alarm zu geben.

Spezielle Taktiken

Wie wichtig ist das Zusammenspiel meiner Charaktere?

Durch die verschiedenen Stärken Ihrer Soldaten ergeben sich diverse Strategien. Oft führt erst ein minuziös ausgefeiltes Zusammenspiel Ihrer Truppen zum Ziel.

Anlocken und eliminieren

Sie können einen Gegner anlocken (z. B. mit dem Lockgerät oder Fußspuren) und auf seinem Pfad eine Falle auslegen. Angelockte Gegner lassen sich auch wunderbar von hinten mit dem Messer oder der Giftspritze erledigen.

Eingraben und Auflauern

Der Green Beret gräbt sich auf dem Patrouillenweg einer Wache ein und kann urplötzlich mit dem Messer hinter seinem Opfer aus dem Nichts erscheinen. Diese Taktik ist besonders dann zu empfehlen, wenn man es nicht in einem Zug aus der Deckung zum Gegner schafft.

In Gebäuden verstecken

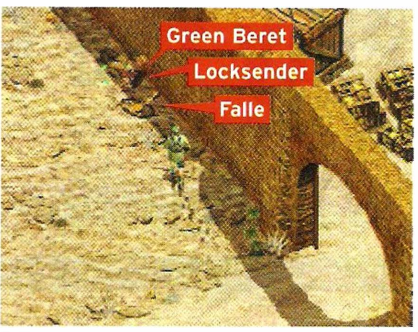
Wenn Sie sich in der Nähe eines patrouillierenden Gegners in ein Haus schleichen, können Sie hinter ihm aus der Tür kommen und ihn eliminieren. Vorsicht: Wenn Sie dabei erwischt werden, dass Sie ein Haus betreten, folgt Ihnen der Gegner hinein.

Mehrfaches Anlocken

Sie können die oben genannten Anlockmethoden auch kombinieren. So können Sie beispielsweise einen Gegner zunächst mit Fußspuren anlocken und dann mit dem Lockgerät zu der Falle führen. Sie können in einigen Fällen das Lockgerät sogar zweimal hintereinander benutzen. Sobald der Feind losläuft, nehmen Sie das Gerät wieder auf. Robben Sie dann weiter, legen Sie sich wieder ab und aktivieren Sie dann das Gerät.

Anlocken mit dem Spion und dem Green Beret

Eine weitere Taktik ist das doppelte Anlocken mit Spion und Green Beret. Legen Sie das Lockgerät aus und verstecken Sie den Green Beret. Der Spion wartet neben dem Gerät darauf, dass das Opfer sich wieder abwendet, und spricht es dann an. Jetzt kann der Green Beret das Gerät wieder einsammeln und etwas weiter weg wieder aufstellen. So können Sie eine Wache über große Strecken durch den Level locken.

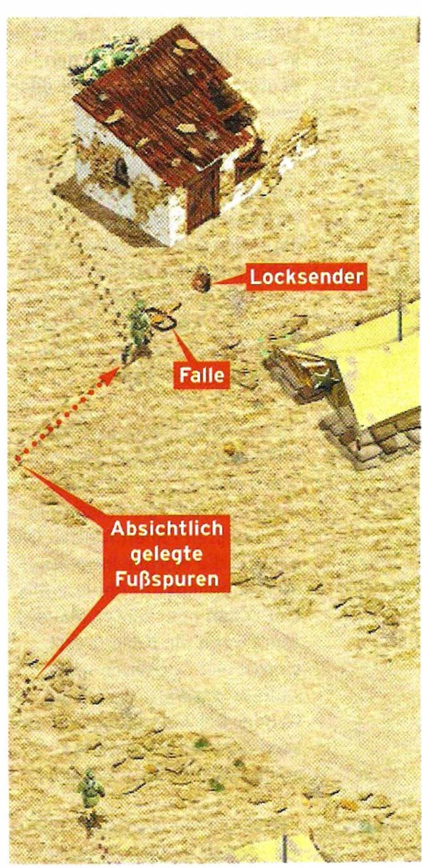


ANLOCKEN Der Green Beret hat den Locksender aktiviert und sich sofort im Sand eingegraben.

Was muss ich über Explosionen wissen?

Was Explosionen an Geräuschlosigkeit fehlt, wird durch Wirkung wieder wettgemacht. In vielen Missionen haben Sie die Zerstörung von Gebäuden oder Fahrzeugen zum Ziel. Mit den Sprengladungen können auch Fässer und Fahrzeuge zur Explosion gebracht werden. Um kostbare Zeit für die Flucht zu sparen, sollten Sie immer versuchen, alle Ihre Ziele und möglichst noch nahe gelegene Kasernen mit einem Schlag zu vernichten. Stellen Sie Sprengladungen, Fässer und Fahrzeuge so ab, dass mit einem einzigen Schuss alles in die Luft fliegt.

Florian Weidhase



DOPPELANLOCKEN Die Wache wird zunächst von den Fußspuren und dann vom Sender angelockt.

The Dark Project – Der Meisterdieb

Die Kunst des „Diebens"

Das oberste Gebot der Diebe

Schändliches Meucheln ist nicht unser Ziel und daher stets die letzte Wahl. „Unerkannt bleiben" heißt das oberste Gebot der Diebe. Wählet also Hilfsmittel wohl überlegt aus. So ist es Narretei, Minen zu erwerben, wenn Euch der Auftrag gebietet, alle Gegner am Leben zu lassen.

Gold und Ausrüstung sparen lohnt sich nicht

Hebt Gulden nicht unnütz auf, sondern gebt vor einem Auftrage alles aus. Denn seid gewiss, aufgespartes Geld verschwindet auf wundersame Weise vor dem nächsten Auftrag. Auch sollt Ihr ruhig alle Ausrüstung benutzen, denn auch hiervon behaltet Ihr nichts für den nächsten Auftrag übrig.

Nutzt das Training!

Bevor Ihr Euer Handwerk beginnet, nutzt fleißig Euer Training. Vor allem das Springen an oder von Seilen/Leitern ist höchst wichtig und bedarf der Übung.

Orientierung ist wichtig

Zu wissen, wo Ihr Euch befindet, macht vieles leichter. Benutzt die reichlich vorhandenen Gegenstände wie Kisten, Vasen, Knochen, um damit Kreuzungen und Gänge zu markieren. Zur Not könnt Ihr auch Eure Ausrüstungsgegenstände dafür benutzen. Richtet den Blick öfter gen Himmel, um Vorsprünge, Balken etc. zu erkennen, die Ihr erklimmen könnt. Richtet den Blick auch nach unten, um enger Gänge und Durchschlupfe gewahr zu werden, durch die Ihr kriechen könnt.

Was es mit den verschiedenen Schwierigkeitsgraden auf sich hat.

Versucht Euch an den verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Grundsätzlich steigen die Ansprüche an den Auftrag. Gewöhnlich sind mehr Gegenstände und Diebesgut zu beschaffen. Ihr werdet erkennen, dass ein „normaler" Dieb einen Schlüssel in einem Raum offen liegend vorfindet, während ein Experte diesen Schlüssel einer Wache abnehmen muss. Wo vorher ein geheimer Gang zur Flucht war, kann sich plötzlich nur ein Raum befinden. Zuvor unbewachte Orte werden nun von Gegnern blockiert und auch Schätze liegen plötzlich an anderen Stellen. Auch kann die Anzahl der Wachen und Kreaturen deutlich zunehmen.

Schleicht Euch an Gegner heran.

Beobachtet und belauscht stets die Gegner. Solange sie nicht auf Euch aufmerksam werden, gelingt es Euch, ihnen Schlüssel unbemerkt zu stehlen oder wertvolle Hinweise zu erhalten.

Das Tragen von Waffen

Tragt Euere Waffen nicht offen, wenn Ihr Euch bewegt. So fallt Ihr weniger auf. Steckt sie nach jedem Einsatz wieder weg.

Ein guter Dieb kennt die Wege seiner Gegner.

Arbeitet nie überstürzt, sondern lernt die Wege von Monstern und Wachen in aller Ruhe auswendig. Dann seid Ihr imstande, besser einzuschätzen, wo und wann die Störenfriede auftauchen.

Handwerkszeug – Waffen

Der Einsatz des Breitkopfpfeils

Mit dem gewöhnlichen Pfeil lässt sich gut Lärm verursachen, um Gegner abzulenken oder aus Wachstuben herauszulocken. Danach beschert den Tölpeln mit Eurem Prügel süßen Schlummer. Falls erlaubt, bieten Pfeil und Bogen eine perfekte Möglichkeit, unaufmerksame Gegner auszuschalten. Dazu ist ein genauer Treffer in den Hals oder Rücken nötig!

Was bewirkt der Feuerpfeil?

Mit dem glimmenden Pfeil könnt Ihr nicht nur Fackeln entzünden, sondern auch Untote leicht besiegen. Selbst die unheimlichen „Craymen" mit ihren Scherenhänden halten nicht mehr als zwei Treffer davon aus. Aber habt Acht und haltet ausreichend Abstand zum Ziele, da Euer werter Leib sonst ebenfalls Schaden nimmt.

Die Rolle des Wasserpfeils

Er ist des Diebes liebstes Kind, denn er vermag es, Fackeln oder Kamine zu löschen, um neue Schatten zu schaffen. Geweiht mit heiligem Wasser, lassen sich damit alle Untoten recht schnell zur Ruhe betten.

Die Kunst mit dem Seilpfeil

Fürwahr, mit ihm werden unerreichbare Abschnitte plötzlich zugänglich. Auch manche Fallen können damit ausgetrickst werden. Vergesst nicht, er bleibet nur im Holze stecken, kann aber von dort wieder herausgelöst werden! Ist Eure Bogenkunst vortrefflich, genügen zwei bis drei Seilpfeile pro Auftrag.



OHNE MOOS NIX LOS Im Flur patrouillieren ständig Wachleute, die jeden Schritt auf den Fliesen vernehmen. Mit solch einem Moospolster gelangt Ihr jedoch unbemerkt hinter Euer Opfer.

Wofür ist der Moospfeil gut? Spart Euch dieses Hilfsmittel auf, um lärmenden Untergrund wie Kachel- oder Stahlböden lautlos zu machen.

Über Sinn und Unsinn des Lärmpfeils. Dieser Pfeil ist ein unnütz Ding, denn Lärm vermag auch der gewöhnliche Breitkopfpfeil zu machen. Einzig gibt der Lärmpfeil schon im Fluge Geräusche von sich, was aber kein allzu großer Vorteil ist. Immerhin ist er wieder verwendbar.

Der Kampf mit dem Schwerte Ihr könnt damit zu Beginn Euer Leben retten und gegen Wachen bestehen. Allerdings sollte dies nur in der Not geschehen. Viel öfter wird die Klinge an Wandteppichen u. ä. angewandt, dahinter verbirgt sich manch geheimer Pfad. Dagegen kann Constantins Schwert selbst Geistern den Garaus machen.

Der Umgang mit dem Prügel Den Umgang mit dieser Waffe müsset Ihr perfekt beherrschen. Übt Euch darin, Wachen hinterher zu schleichen, ohne gehört zu werden, oder ihnen im Schatten aufzulauern. Dann lasst den Prügel wirken. Gerade der erste Auftrag bietet ausreichend Gelegenheit, dieses Werkzeug einzusetzen. Ist ein Gegner allerdings auf Euch aufmerksam geworden, nutzt der Prügel nichts mehr.

Das Benutzen von Minen Ein sehr gutes Mittel, um mehrere Gegner auf einen Streich unschädlich zu machen. Postiert die Mine genau auf dem Pfad einer Patrouille und wartet einfach ab. Doch Vorsicht, der Lärm der Explosion kann weitere Schergen herbeilocken.

Die Blitzbombe Ein Raum, den Ihr aufsuchen müsst, beherbergt gleich mehrere Wachen – dann benutzt das Blendwerk. Beeilt Euch aber, denn die Wirkung hält nicht lange an. Die Zeit sollte aber reichen, um zum Beispiel einen Gegenstand zu entwenden.

Dietriche Was wäre ein Dieb ohne diese. Merket, nicht jede Tür lässt sich manipulieren. Nur diejenigen, die beim Nähertreten aufleuchten, lassen sich auch öffnen. Daran ändert sich auch nichts mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Vergesst nicht, dass Ihr mehrere Dietriche habt, manche Schlösser erfordern eine kombinierte Anwendung.

Hinweise zu den Wachen Allen menschlichen Wachen ist eines gemein, nämlich ihre Unfähigkeit zu schwimmen. Gibt es bei einem Auftrag irgendwo tiefes Wasser, könnt Ihr die Wachen dorthin locken, um sie loszuwerden.

Wie Ihr Untote übertölpelt Untote Wesen fürchten geweihtes Wasser und das Feuer. Erspäht Ihr einen liegenden Zombie, genügt schon ein Pfeil. Ist er erwacht, sind zwei Treffer nötig. Sollten Euch diese Pfeile ausgegangen sein, könnt Ihr auch Zombies in tiefes Wasser locken, wo sie ertrinken.

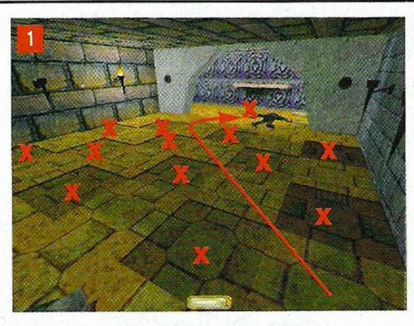
Treibt Geister aus! Geistwesen wie in der zerfallenen Kathedrale sind hartnäckig. Schwächt sie mit heiligem Wasser (ein Pfeil) und bereitet ihnen mit Constantins Schwert das Ende (mehrere Hiebe nötig).

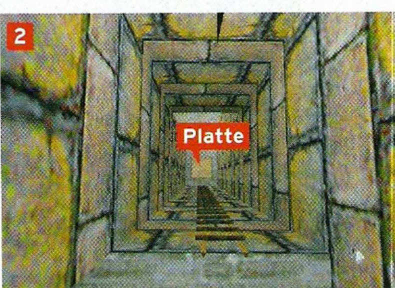
Von Burricks und Craymen Die Burricks sind recht langsam zu Fuße. So könnt Ihr ihnen einfach davonlaufen. Minen wirken sehr gut gegen sie. Gefährlich sind die seltsam anmutenden Wesen (Craymen). Sie können sich unter Wasser aufhalten, doch Ihr könnt sie vom Ufer aus mit dem Breitkopfpfeil beschießen. Er wirkt auch im feuchten Nass. Dem Feuerpfeil können sie ebenfalls nicht lange standhalten.

Stefan Weiß

Diesbesgut und Fallenlehre

Gemmen und Tand sind es, wonach wir streben, werte Diebschaft. Gut versteckt und geschützt, sind sie nur mit List und Tücke zu erreichen. Lasst keine Leiter und keine Nische aus. Sucht in allen Winkeln, wenn Ihr nichts übersehen wollt.



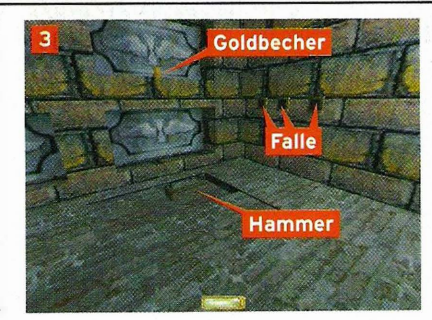


1. Achtet auf die Leiche im oberen Bildteil. Die dunklen Fliesen (x) lösen die Fallen aus. Springt oder lauft an der gezeigten Linie entlang, um den tödlichen Speeren zu entgehen.

2. Mit Euerem gut geschulten Auge könnt Ihr am Boden des Schachtes eine Bodenplatte erkennen. Springt beim Runterklettern einfach darüber hinweg, um die Falle am Boden nicht auszulösen.

3. Eine leichte Aufgabe. Beschwert die auslösende Bodenplatte mit einem Gegenstand (hier ein Hammer aus dem Nachbarraum) und wartet, bis die Falle aktiviert wurde. Danach ist der Weg zum Goldbecher auf dem Sims frei.

4. Diese Falle warnt Euch sogar mit Worten, nicht vor ihr Gesicht zu treten. Gehet also von der Seite so weit heran, dass Ihr die Schätze in den Augenhöhlen ergreifen könnt. Solltet Ihr ohne Seilpfeil in diese Kammer springen, findet Ihr hinter einer der Steinsäulen selbige Pfeile. Schießt ein Seil an die Decke, um zu entkommen.







Die Völker

Die drei Völker

Wie unterscheiden sich die verschiedenen Völker im Spiel?

Pimmons, Amazonen und Sajiki unterscheiden sich neben den Militäreinheiten vor allem darin, welche Ressourcen sie zum Bau ihrer Gebäude benötigen. Bei den Pimmons liegt der Schwerpunkt auf Stein, bei den Amazonen auf Holz. Beide Völker verhalten sich fast spiegelbildlich, was den Bedarf an diesen beiden Rohstoffen betrifft. Bei den Sajiki ist der Bedarf an Stein größer als der an Holz. Beachten Sie diese Unterschiede bei der Zahl der auszubildenden Holzfäller und Steinmetze sowie bei der Wahl der Standorte Ihrer Städte.

Wo gründe ich am besten meine erste Stadt?

Gründen Sie Ihre erste Stadt an einem Ort, der sowohl Holz- als auch Steinvorkommen besitzt. Die drei Völker benötigen Holz und Steine zwar in unterschiedlichem Maß, trotzdem muss beides in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Notfalls müssen Sie die Umgebung mit Ihrem Gründer eine Zeitlang erkunden.

Was muss ich über die Nahrungsbeschaffung wissen?

Der anfängliche Nahrungsvorrat ist schnell aufgebraucht, so dass Sie bald Beeren sammeln müssen. Beeren wachsen zwar nach einiger Zeit nach, sind aber keine verlässliche Nahrungsgrundlage. Bilden Sie daher so früh wie möglich Jäger aus, die wesentlich effizienter Nahrung beschaffen. Der Tierbestand regeneriert sich so schnell, dass eine mittelgroße Siedlung schon von zwei Jägern versorgt werden kann. Durch die Jagd vermeiden Sie außerdem, dass die Tiere später allzu viele Ihrer wertvollen Farmprodukte wegfressen.



JÄGER UND SAMMLER Die Nahrungssuche ist ein wesentliches Element bei den Völkern.

Zwölf Schritte zur Stadtgründung

Um Ihre erste Stadt aufzubauen, gehen Sie am besten wie folgt vor:

Schritt 1 Errichten Sie ein Haus und bauen Sie eine Schule.

Schritt 2 Bilden Sie zwei Steinmetze aus (zwei Holzfäller, wenn Sie die Amazonen spielen).

Schritt 3 Schicken Sie Ihre Träger vorübergehend zum Beerensammeln in die Wildnis.

Schritt 4 Sobald Sie genügend Rohstoffe für ein zweites Haus besitzen, bauen Sie dieses. Stellen Sie sicher, dass alle Träger die Baustelle beliefern.

Schritt 5 Arbeitslose Träger können kurzzeitig Nahrung sammeln.

Schritt 6 Konstruieren Sie ein Labor und ein drittes Haus und bilden Sie einen Gelehrten aus.

Schritt 7 Stellen Sie den Forschungsregler auf 100% und erforschen Sie zuerst Jäger und dann Holzfäller (Amazonen: zuerst Jäger, dann Bergfrau).

Schritt 8 Bilden Sie je zwei Jäger und Holzfäller aus (Amazonen: zwei Jäger und Bergfrauen).

Die erste Stadt

Es gibt einige wichtige Regeln für die Planung einer funktionierenden Stadt.

Wohnhäuser bauen Sie am besten eng zusammenstehend, damit kein Bauland verschwendet wird.

Vermeiden Sie es, mehr als zwei bis drei Baustellen gleichzeitig zu betreiben. Sonst können sich die Bauvorhaben wegen ungünstig verteilter Materialien gegenseitig blockieren.

Zwei Baumeister reichen pro Stadt aus. Für kleine Zweitsiedlungen reicht einer.

Sparen Sie nicht an Lagern. Bauen Sie spätestens dann ein neues Lager, wenn Sie keine Steine mehr unterbringen können. Diesen Rohstoff dürfen Sie auf keinen Fall dadurch verschwenden, dass Sie keinen Lagerplatz mehr besitzen. Lager bauen Sie natürlich dort, wo die meisten Rohstoffe anfallen.

Reißen Sie Ihre kleinen Wohnhäuser nach und nach ab und ersetzen Sie diese durch große. Schicken Sie jeweils einige Träger zum Aufsammeln der Steine an den Abrissort, um den Bauplatz wieder freizuräumen.

In einer großen Stadt brauchen Sie mindestens fünfzehn Träger. Sind es weniger, stockt die Produktion, wenn Baustellen beliefert werden müssen. Denken Sie daran, rechtzeitig neue Häuser zu bauen, wenn Sie Träger für andere Berufe ausbilden.

Die Bewegungsfreiheit Ihrer Untertanen endet nicht an der Stadtgrenze. Zur Not können Sie Rohstoffe auch von weit entfernten Plätzen außerhalb der Stadt beziehen. Im Normalfall errichten Sie aber besser eine weitere Siedlung.

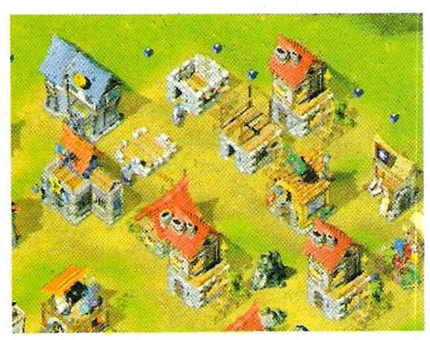
Schritt 9 Erforschen Sie das Lagerhaus. Bauen Sie ein viertes Haus und ein Lager.

Schritt 10 Bilden Sie zwei weitere Steinmetze (Amazonen: zwei Holzfäller, Sajiki: ein Steinmetz und ein Holzfäller) und einen Baumeister aus.

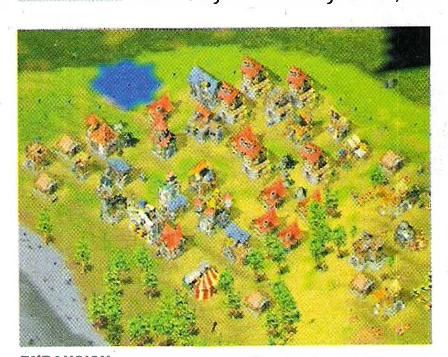
Schritt 11 Erforschen Sie den Spähturm, die Schrift und das Gesetz, damit Sie über eine Polizei verfügen können.

Schritt 12 Schaffen Sie weiteren Wohnraum für Ihr Volk und treiben Sie die Forschung voran.

Andreas Krumme



BAUPLAN Im Norden entsteht ein Neubauviertel. Kneipe und Polizeistation sind schon errichtet.



EXPANSION So sieht eine gut ausgebaute Hauptstadt der Pimmons aus der Vogelperspektive aus.



Driver

Allgemeine Tipps

Soll ich mich gleich an die Missionen wagen?

Nein, absolvieren Sie in jeder Stadt zunächst die Fahrspiele, um einen Überblick zu bekommen. Wagen Sie sich erst danach an die Missionen.

Wie hilft mir der Radar?

Polizisten erkennen Sie auf dem Radar als kleine weiße Punkte. Die Fahrtrichtung wird ebenfalls angezeigt.
Wenn Sie auf dem Radar Polizei erblicken, nehmen Sie lieber einen Umweg in Kauf, um einer Verfolgungsjagd aus dem Weg zu gehen. Ihr Radar zeigt Ihnen sowohl fahrende als auch lauernde Wagen an.

Ich habe einen Polizeiwagen vor mir. Was mache ich nun?

Wenn Sie sich einem Polizisten von hinten nähern, fahren Sie langsam dicht auf. Die Cops werden schnell auf Sie aufmerksam und versuchen zu wenden. Dabei knallen sie oftmals in den Gegenverkehr oder gegen die seitlichen Wände. Das ist Ihre Chance, mit Vollgas zu entkommen.

Was muss ich über Verfolgungen wissen?

Wenn Sie verfolgt werden, müssen Sie alle Fahrtechniken bestens beherrschen. Vollführen Sie Haken, 180-Grad-Drehungen und Wendungen. Je öfter Sie es schaffen, die Richtung zu wechseln, desto leichter hängen Sie die Gesetzeshüter ab.

Wie nutze ich den Zivilverkehr aus?

Beziehen Sie den Verkehr in die Verfolgung mit ein. Durch häufiges Spurwechseln schaffen Sie es leicht, die Polizisten in Karambolagen zu verwickeln. Rasen Sie auf ein Fahrzeug zu und machen Sie kurz vor dem Aufprall einen Schlenker nach rechts oder links. Die Cops können meistens nicht mithalten und krachen in die anderen Autos.

Tipps zur Autojagd

Wenn Sie ein anderes Fahrzeug jagen und zerstören sollen, nehmen Sie die anderen Autofahrer zu Hilfe. Treiben Sie den Gegner in die Mitte einer stark befahrenen Straße und schon gibt es eine hübsche Blechlawine.

Fahrverhalten der Zivilpersonen

Achten Sie immer auf das Fahrverhalten der anderen Wagen. Wie im richtigen Leben gibt es Autos, die bei Rot über Kreuzungen rasen und Sie in unnötige Unfälle verwickeln können.

Wie werde ich mit den Straßensperren fertig?

Es gibt mehrere Varianten, an Straßensperren vorbeizukommen. Wenn Ihr Wagen noch in guter Verfassung ist, fahren Sie einfach durch die Lücken durch. Sie müssen dabei allerdings mit Blechschäden rechnen. Auf schmaleren Straßen gibt es jedoch oft keine andere Möglichkeit.

Wenn Sie auf breiten Straßen unterwegs sind, sind Sie im Vorteil, da die Sperren nie über die gesamte Breite der Fahrbahn gehen. Rechts oder links ist stets eine Lücke, durch die Sie unbeschadet hindurchflitzen können.

Straßensperren produzieren

Wenn Sie von mehreren Polizeiwagen verfolgt werden, probieren Sie einmal folgenden Trick: Rammen Sie mit Vollgas ein oder zwei Zivilfahrzeuge (am Heck oder ganz vorne an der Seite). Die Fahrzeuge werden dadurch quer auf die Straße geschleudert und blockieren dadurch die Fahrbahn für den nachfolgenden Verkehr.

Sind alle Wagen gleich gut?

Nein, beachten Sie, dass die Ihnen zur Verfügung gestellten Wagen unterschiedlich stark belastbar sind.

Was bringt die Option „Take a drive"?

Die Option „Take a drive" im Hotelzimmer ist eine geeignete Möglichkeit, ohne Stress die Straßen einer Stadt kennen zu lernen.

Besonderheiten in San Francisco

In San Francisco „versperren" Ihnen die Hügel in der Außenansicht oft die Sicht nach vorn. Benutzen Sie dann die Cockpitansicht, um Zusammenstöße zu vermeiden.

Fahren mit Sprengstoff

Wenn Sie Sprengstoff an Bord haben, müssen Sie vor allem in den Kurven viel vorsichtiger fahren.

Der Brems- und Schiebetrick

Ein netter Trick, um Cops loszuwerden: Steigen Sie auf die Bremse und warten Sie, bis der Verfolger Ihnen hinten reinfährt. Schieben Sie den Wagen mit eingelegtem Rückwärtsgang nach hinten. In vielen Fällen meldet der Polizist, dass er Sie verloren hat, und Sie können einfach türmen.

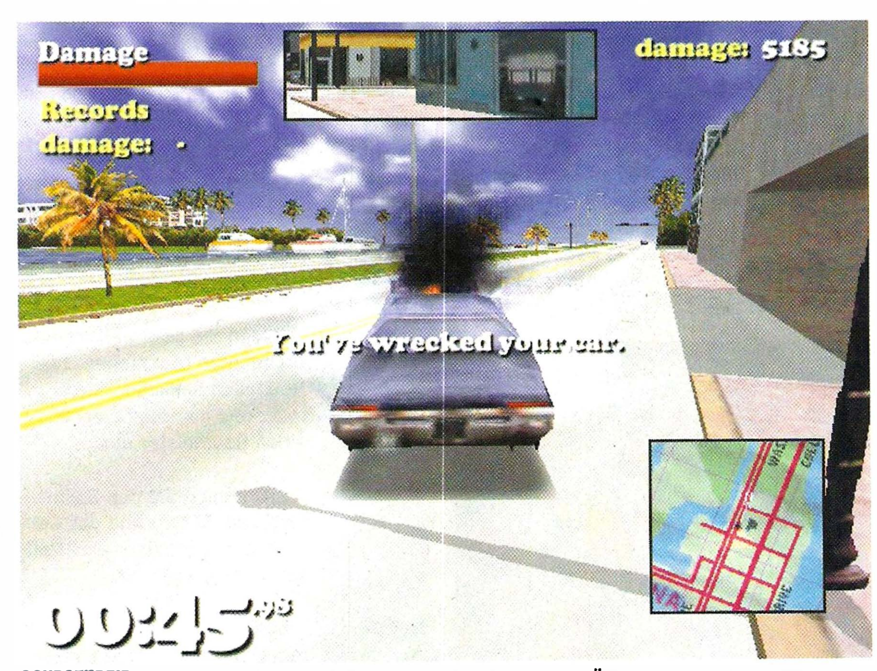
Der Laternentrick

Die Polizei-KI ist nicht clever. Oft klappt es, dass Sie sich hinter einer Laterne „verstecken" können.

Risikofaktor „Burn-Out"

Seien Sie vorsichtig mit der „Burn-Out-Taste", denn dadurch schlingert Ihr Wagen unkontrolliert hin und her (hohe Unfallgefahr).

Thorsten Seiffert



SCHROTTREIF Anfänger werden diesen Bildschirm wahrscheinlich des Öfteren zu sehen bekommen. Verzweifeln Sie nicht – mit unseren Tipps werden Sie bald zu einem Profi-Fahrer.



Dune 2000

Allgemeine Tipps

Gebäudeplatzierung

Lassen Sie zwischen den Gebäuden immer einige Felder Platz und legen Sie Ihre Basis möglichst großräumig an.

Verteilung der Abwehr

Verteilen Sie gleichmäßig Raketen- und Geschütztürme. Zäunen Sie diese ein und postieren Sie Geschütze mit großer Reichweite dazu. Öffnungen lassen Sie von schweren Panzern besetzen (Harkonnen - Devestator, Atreides - Sonic Tank, Ordos - Kampfpanzer).

Warum Betonplatten?

Platzieren Sie Gebäude nur auf Betonplatten. Wenn Sie Gebäude auf losen Untergrund stellen, müssen Sie sofort Reparaturen durchführen. Außerdem sind die Gebäude auf Betonplatten bei Attacken widerstandsfähiger.

Wie soll meine Angriffstruppe aufgebaut sein?

Schicken Sie bei Angriffen leichte Fahrzeuge vor, gefolgt von Panzern. Dahinter gehört die Artillerie, welche aus Belagerungs- und Raketenpanzern besteht. Achten Sie darauf, Sonic Tanks nie in die hinteren Reihen einzuordnen, da sie dann die eigenen Truppen beschädigen bzw. zerstören.

Wie gehe ich mit den Sandwürmern um?

Sandwürmer stellen eine große Gefahr für Ihre Fahrzeuge dar – vor allem für Sammler. Sobald ein Wurm in die Nähe Ihrer Erntemaschinen kommt, ziehen Sie diese auf den festen Boden zurück (am besten in die Nähe von schweren Geschützen). Diese können einen Wurm eliminieren.

Wie kann ich die Produktion von Truppen beschleunigen?

Sie können die Produktionszeiten von Militär-Einheiten wesentlich verkürzen. Bauen Sie dazu einfach jeweils zwei identische Produktionsstätten (Kaserne, Waffenfabrik).

Was bringt die Gebäudeaufwertung?

Werten Sie alle Gebäude so schnell wie möglich auf, um neue Funktionen und Einheiten zu erhalten.

Auf was muss ich beim Raumhafen achten?

Die Preise im Raumhafen ändern sich ständig, so dass Sie ständig die Kosten zwischen Bestellung und Eigenproduktion vergleichen sollten.

Einheiten

Sammler

Produzieren Sie stets mehrere Sammler, damit der Abbau rasch vonstatten geht. Eine gute Faustregel ist ein Verhältnis von zwei zu eins (zwei Sammler pro Raffinerie).

Carryall

Carryalls transportieren militärische Fahrzeuge und auch Sammler auf dem Luftweg über die Wüste. Sie holen angeschlagene Einheiten vom Schlachtfeld und bringen sie zur Reparatur. Leisten Sie sich für jeden Sammler mindestens einen Carryall.

Infanterie

Leichte Infanteristen machen nur in Form von Großverbänden Sinn. Sie dienen hauptsächlich zur Sicherung der Basis in der Anfangsphase.

Wüstentruppe

Wüstentruppen tragen Raketenwerfer mit sich und sind vor allem im Rudel eine große Bedrohung für Panzer und andere Fahrzeuge. Vorsicht vor den Sonic Tanks, die in der Lage sind, Infanteristen in kürzester Zeit zu vernichten.

Pionier

Wenn Sie mit einem Pionier ein gegnerisches Gebäude betreten, erobert er es und bringt es unter Ihr Kommando.

Trike

Die Wüstenflitzer vom Typ Trike sind in der Anfangsphase gut zur Verteidigung und später als Aufklärer unersetzlich.

Quad

Das Quad ist stärker gepanzert, dafür etwas langsamer als das Trike. In größeren Verbänden sind Quads gut gegen Infanterie geeignet.

Kampfpanzer

Der Kampfpanzer ist die Allround-Einheit. In Rudeln sind die Panzer besonders wirkungsvoll. Größter Vorteil: Panzer können Infanteristen einfach über den Haufen fahren.

Belagerungspanzer

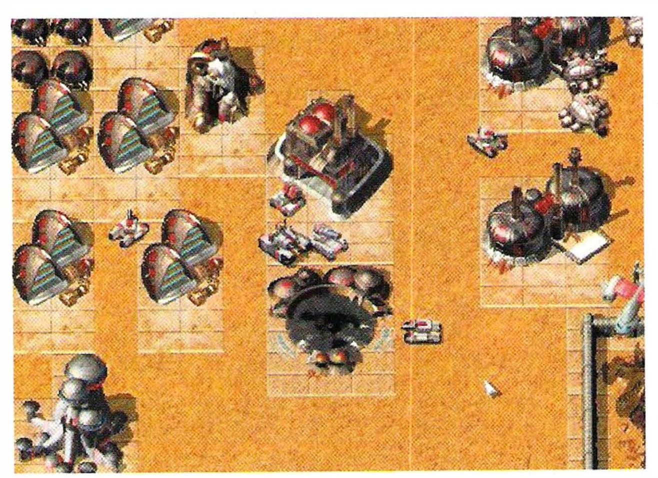
Belagerungspanzer können über große Distanzen feuern. Die Geschosse sind sehr durchschlagskräftig. Allerdings ist die Treffgenauigkeit schlecht. Wenn Sie mehrere Einheiten davon auf Hügeln postieren, können Sie damit ganze Armeen aufreiben.

Raketenpanzer

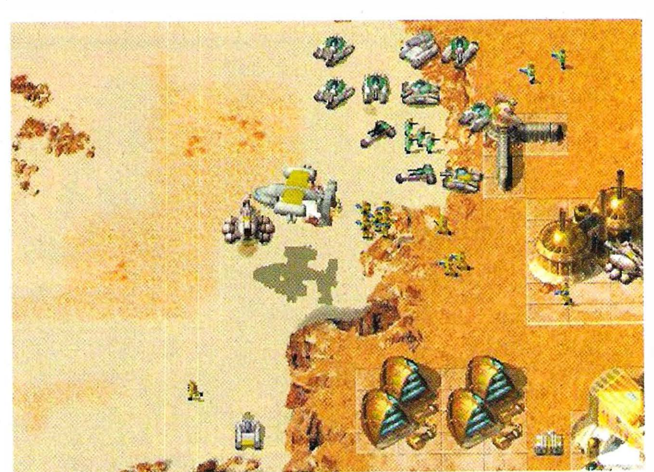
Raketenpanzer haben eine noch größere Reichweite als Belagerungspanzer und können zusätzlich auf fliegende Ziele feuern. Wenn sie geschickt postiert werden, schalten sie gegnerische Geschütztürme aus, ohne selber getroffen zu werden.

Christian Pfeiffer





ALLES IM BLICK Planen Sie Ihre Basis effizient. Lassen Sie um Produktionsstätten immer etwas Platz, damit es zu keinen unnötigen Staus kommt.



RETTUNG AUS DER LUFT Die Erntemaschine steht unter starkem Beschuss. Dank des Carryalls ist sie jedoch schnell außer Gefahr gebracht.

Dungeon Keeper 2

Aufbau des Dungeons

Wie teile ich meine Räume ein?

Legen Sie alle Räume quadratisch bzw. rechteckig an. Mindestgröße sollte 3x3, beim Kasino 4x4 sein. Die Räume sollten von Wänden umschlossen werden. In der Bibliothek entstehen nur an verstärkten Wänden oder massivem Fels Regale für Bücher. Wenn Sie Räume nicht direkt an Wände angrenzen lassen, verschenken Sie zusätzliche Möglichkeiten für Ihre Geschöpfe, höhere Stufen zu erlangen. Die einzigen Räume, die keine Wände und keine rechteckige Form benötigen, sind Schlafsaal und Schatzkammer.

Wie breit sollten Durchgänge sein?

Am Zahltag marschieren alle Kreaturen zum Herz des Dungeons oder einer nahe gelegenen Schatzkammer, um sich den Lohn abzuholen. Dicke Monster wie der Teufler blockieren dabei enge Durchgänge. Legen Sie daher die Durchgänge bzw. die direkten Wege von Schlaf- und Essplatz zum Herz des Dungeons zwei Felder breit an.

Was muss ich über die Laufwege wissen?

Lange Wege machen die Kreaturen Ihres Dungeons auf Dauer unglücklich. Halten Sie daher mindestens die Wege zum Schlafplatz, zur Hühnerfarm und in die Schatzkammer äußerst kurz. Trennen Sie Kreaturen, die sich nicht mögen (zum Beispiel Zauberer und Teufler). Dazu müssen Sie ihnen unterschiedliche Schlafplätze zuweisen.

Wie bringe ich meine Kreaturen am besten unter?

Zauberer benötigen einen eigenen Schlafplatz, am besten in der Nähe einer Bibliothek. Kämpfer wie Goblins, Salamander und Schwarze Elfen schlafen zusammen in einem Raum, der in der Nähe eines Trainingsraumes und einer Werkstatt liegt. So vermeiden Sie Konflikte zwischen den Kreaturen.

Warum werden die Monster unglücklich?

Wenn Ihre Geschöpfe keinen Schlafplatz oder nichts zu essen haben oder am Zahltag kein Gold bekommen, werden sie schnell unglücklich. Wird das Problem nicht behoben, verlassen sie nach einiger Zeit Ihren Dungeon. Erüllen Sie immer alle Wünsche.

Wie mache ich meine Untertanen wieder glücklich?

Werfen Sie Geschöpfen, die nichts zu essen haben, Hühnchen hin. Sie können ihren Weg unmittelbar dort fortsetzen, wo sie stehen geblieben sind. Nehmen Sie den Imps Arbeit ab und befördern Sie abgebautes Gold von weit entfernten Schatzkammern selbst zum Herz des Dungeons. So müssen die Kreaturen nicht weit laufen, wenn Zahltag ist. Kreaturen, die dazu tendieren, unglücklich zu werden, finden als Zuschauer in der Arena oder im Kasino wieder etwas Ausgleich.

Training

Wie wird sinnvoll trainiert?

Lassen Sie die Kreaturen so oft wie möglich im Trainingsraum üben. Nur so erlangen sie höhere Stufen. Statt der Holzpuppen stellen auch Gefangene ideale Trainingspartner dar. Holen Sie diese aus dem Kerker heraus und werfen Sie sie in den Trainingsraum. Wenn es nichts mehr zu erforschen gibt, schicken Sie auch die Zauberer in den Trainingsraum.

Wsa hat es mit der Arena auf sich?

Sie müssen die Kreaturen, die sie in der Arena trainieren wollen, dort hineinwerfen. Für Schwarze Ritter ist die Arena ideal, um in kürzester Zeit höhere Stufen (maximal Stufe 8) zu erlangen. Lassen Sie zwei von ihnen gegeneinander kämpfen und heilen Sie sie zwischendurch. Besitzen Sie einen Zauberer höherer Stufe, schicken Sie ihn als Zuschauer in die Arena. Er heilt die Kämpfer selbstständig. Verliert trotzdem einer der Schwarzen Ritter alle Lebenspunkte, ist er nur bewusstlos und wird von den Imps sofort zum Schlafraum getragen. Dort kann er sich erholen.

Fallen

Was bringen mir die Fallen?

Mit Fallen können Sie Wege sichern, die sich im Einzugsgebiet des Gegners befinden. Alarmfallen und Wachposten alarmieren Sie schon früh über das Eindringen des Gegners. Barrikaden und Stahltüren halten die Gegner für kurze Zeit auf, in der Sie Ihre Kämpfer zusammentrommeln. Außerdem können Sie mit Barrikaden Wächterfallen schützen. Wenn die Gegner versuchen, sie niederzurei-



WANDERWEGE Lange Wege zwischen Ess- und Schlafplatz machen die Kreaturen unglücklich: Bauen Sie diese Räume besser direkt nebeneinander.



MUSKELAUFBAU Training ist das A und O eines guten Kämpfers. Aber auch Zauberer sollten ab und zu ihre magischen Fähigkeiten hier trainieren.

WIE AUF DER KEGELBAHN Geschickt aufgebaut, stellt die Indyfalle Ihren Gegnern nicht nur ein Bein: Sie bricht ihnen sämtliche Knochen.



ERBFOLGE Wenn Helden sterben, hinterlassen sie oft eine beträchtliche Summe Gold. Heben Sie es auf und bringen Sie es zur Schatzkammer.

ßen, tragen sie erheblichen Schaden durch die ständig feuernden Wächterfallen davon. Auch für eine spätere Begegnung im Kampf haben Fallen einen entscheidenden Vorteil: Die Helden müssen sich bereits mit Verwundungen in den Kampf begeben.

Kampf

Wo werfe ich meine Einheiten am besten ab?

Um die eigenen Kreaturen in den Kampf zu führen, müssen sie an geeigneter Stelle abgeworfen werden. Lassen Sie Ihre Kämpfer aber nicht unmittelbar auf dem Feld mit den Gegnern zu Boden, da Ihre Monster kurzzeitig bewusstlos bleiben. Ein Abstand von etwa drei Feldern sollte das Minimum sein.

Wie postiere ich meine Truppen?

Kämpfer wie Goblins, Salamander, Skelette und Schwarze Ritter setzen Körperkraft und schwere Waffen ein. Sie gehören an die Spitze der Truppe. Zauberer, Eiserne Jungfrauen und Schwarze Elfen werden dagegen weiter nach hinten gestellt. Sie sind für eine direkte Konfrontation mit dem Gegner nicht geeignet. Aus der Entfernung kämpfen sie jedoch sehr wirkungsvoll mit Pfeilen oder Zaubersprüchen.

Wie sinnvoll ist die Symbiose?

Gehen Sie eine Symbiose mit einem Geschöpf ein, um einzelne Gegner auszuschalten. Durch die manuelle Steuerung können Sie auch Feuerbällen eines gegnerischen Zauberer ausweichen und ihn gezielt mit wenigen Schlägen besiegen. Mit dieser Methode sorgen Sie für wenig Aufsehen beim Feind.

Was muss ich über das Heilen wissen?

Wenn hochstufige Kreaturen im Kampf verwundet werden, wenden Sie sofort einen Heilspruch an. Besitzen Sie zu wenig Mana, befördern Sie die Verletzten sofort zu einem Schlafraum. Dadurch minimieren Sie den Verlust von lang trainierten Kämpfern.

Besiegte Helden

Was geschieht mit besiegten Helden?

Sterben Helden noch am Ort des Kampfes, werden sie von den Imps auf den Friedhof getragen. Dort werden sie zu Vampiren, die auf Ihrer Seite kämpfen.

Die Helden sterben im Kerker – was nun?

Wenn Helden im Kerker sterben, stehen sie in Form von Skeletten wieder von den Toten auf. Dies ist eine einfache und schnelle Methode, um an neue Geschöpfe heranzukommen. Werfen Sie die Untoten dann sofort in den Trainingsraum.

Wie setze ich die Folterkammer sinnvoll ein?

In der Folterkammer bekehren Sie Helden nicht nur zum Bösen. Fast noch wichtiger ist, dass Sie auch Informationen über den Gegner erhalten können. Heilen Sie zuerst einen Gefangenen im Kerker und bringen Sie ihn dann in die Folterkammer. Dort gibt er entweder sein Wissen über die Umgebung preis oder er tritt zu Ihnen über. Im günstigsten Fall geschieht beides. Lässt sich ein Gefangener einfach nicht bekehren, sollten Sie ihn trotzdem auf keinen Fall sterben lassen. Heilen und foltern Sie ihn erneut. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, an noch mehr Geheimnisse und einen neuen Kämpfer zu gelangen.

Zauber

Was muss ich über die Bibliothek wissen?

In der Bibliothek werden nicht nur neue Zaubersprüche erfunden, sondern auch alte verbessert. Wenn es für die Zauberer nichts mehr zu erforschen gibt, schicken Sie diese in den Trainingsraum. Reißen Sie die Bibliothek jedoch nicht ab, denn hier werden die magischen Gegenstände gelagert.

Welchen Zweck erfüllt der Tempel?

Der Tempel hat zwei Funktionen: Er ist Opferstätte und Manaquelle zugleich. Wenn Sie Kreaturen richtig opfern, erhalten Sie von den Göttern als Dank bessere Kreaturen. Wird der Tempel angebetet, arbeitet er als Beschleuniger für den Manazuwachs. Schicken Sie in Dungeons, in denen Sie viel Mana benötigen, regelmäßig Geschöpfe zum Tempel und lassen Sie diese dort beten.

Silke Menne/Florian Weidhase



Opfer-Riten

Nicht jede Opfergabe führt zu einem positiven Ergebnis. Die Liste hilft weiter.

Opfergaben	Ergebnis
2 Teufler	1 Schurke
2 Schwarze Ritter	1 Vampir
2 Schwarze Elfen	1 Troll
2 Troll	1 Zauberer
2 Zauberer	1 Goblin
2 Salamander	1 Eiserne Jungfrau
2 Schurken	1 Salamander
2 Vampire	1 Teufler
2 Skelette	1 Schwarze Elfe
1 Riese + 1 Teufler	1 Barrikade
1 Vampir + 1 Troll	1 Angstfalle
1 Eiserne Jungfrau + 1 Troll	1 Blitzfalle

Outcast

Allgemeine Tipps

Wie verhalte ich mich den Talanern gegenüber am besten?

Die wichtigste Regel für das Spiel lautet: Mit jedem Zivilisten reden! Wichtige Talaner, die Aufträge bereithalten, lassen sich daran erkennen, dass der Dialog mit dem Fenster „Grüßen" beginnt. Kommt es in der Nähe von Zivilbevölkerung zum Kampf mit Kriegern, müssen Sie darauf achten, keine Unschuldigen zu treffen. Das schadet sonst Ihrem Ruf. Versuchen Sie in so einem Fall lieber, die Krieger wegzulocken, bis Sie freies Gelände erreichen.

Wo finde ich Materialien und Schlüssel?

Es gibt in jeder Region eine Unmenge an Gegenständen zu entdecken. Rohmaterialien wie Metall, Muscheln etc. wachsen immer wieder nach, so dass Sie unendlich viel Munition von den Fühlern herstellen lassen könnten. Wenn Sie einen dunklen Krieger besiegt haben, finden Sie bei ihm in der Regel einen Schlüssel für ein Lagerhaus. Auch in Okriana sind sehr viele Schlüssel versteckt. Erkunden Sie dazu die Mauern und vor allem die Dächer ausgiebig. Dort lagert auch sehr viel Munition und Metall.

Wie gehe ich mit all den Aufträgen am besten um?

Die vielen Mini-Quests und die seltsamen Namen der Talaner können leicht zur Verzettelung führen. Beschränken Sie sich daher zunächst auf die für die Story wichtigen Aufgaben. Wenn Sie einen Auftrag erledigt haben, gehen Sie zum Auftraggeber zurück. Erst dann gibt es eine Belohnung, Informationen oder gar Folgeaufträge. Wenn Sie gegen Spielende Marion befreien wollen, achten Sie darauf, dass Sie danach keine Möglichkeit mehr haben, weitere Quests zu erledigen.

Stefan Weiß

Die Militär-Schulung

Als waschechter SEAL müssen Sie über Ihre Waffen und Gegner gut Bescheid wissen, um im Kampf mit den Talaner-Kriegern eine gute Figur zu machen. Lesen Sie sich den Kasten gut durch. Danach dürfte Ihnen kein Gegner mehr Probleme bereiten.

Meistens kann Ihr Scanner die Krieger früh genug orten, so dass Slade unbemerkt in Schussweite gelangt. Es kommt dabei des Öfteren vor, dass die Soldaten einfach stehen bleiben und Slade dadurch leichtes Spiel hat.

Für Fernangriffe ist die SLNT-B sehr gut geeignet (Zielfernrohr). Nachdem ein Gegner betäubt wurde, genügt schon ein weiterer Treffer aus der HK-P12, um ihm den Garaus zu machen. Mit dieser Taktik können Sie auch größere Kriegergruppen zunächst außer Gefecht setzen, um dann ohne viel Gegenwehr und mit wenig Munition einen Angriff zu beenden.

Schwieriger wird es, wenn die Soldaten nach ersten Treffern mobil werden und sich auf Sie zubewegen. Suchen Sie sich dann Felsen, Bäume, Treppen, Dächer etc. als Deckung aus. Behalten Sie den Scanner im Auge, denn Fae-Rhans Truppen werden versuchen, Sie in die Zange zu nehmen.

Bei größeren Kriegergruppen lässt sich Dynamit hervorragend einsetzen. Laufen Sie auf eine Gegnerschar zu, bis Sie bemerkt werden. Machen Sie auf der Stelle kehrt und lassen Sie Dynamit fallen. Wenn die Verfolger das Dynamit erreichen, lassen Sie es per Fernzündung oder Bewegungsmelder krachen. Da auch zivile Personen den Bewegungsmelder aktivieren, setzen Sie in bewohnten Bereichen nur den Fernzünder ein. Benutzen Sie den UBIK-OA-Hologramm-Generator, um Feinde abzulenken, während Sie sich Ihre Ziele aussuchen.

Der Flammenwerfer ist ein elegantes Mittel, um mit einer Übermacht fertig zu werden. Einmal in Brand gesetzte Gegner zünden nämlich auch umstehende Kollegen gleich mit an. Sie müssen nur darauf achten, genügend Abstand zum Gegner zu halten, sonst gehen Sie selbst in Flammen auf.

Es gibt drei Krieger-Klassen, die Ihr Scanner nach schwachem, mittlerem und starkem Energieniveau einteilt. Bei der untersten Stufe genügt schon der Einsatz der HK-P12-Pistole. Drei Treffer reichen aus, um diese Gegner zu überwältigen. Für die anderen beiden Klassen sollten Sie schwere Kaliber einsetzen. Da die Feinde gut im Ausweichen sind, empfiehlt sich hier als Standardwaffe eine Stufe-1-UZA-SH. Die hohe Schussfolge ist der große Vorteil.

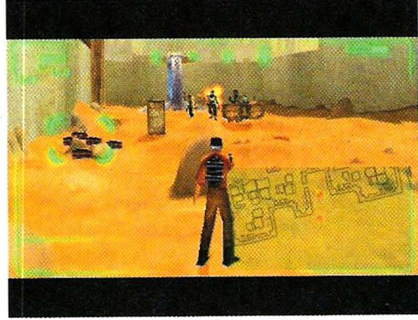
Durch gezieltes „Sich zu erkennen geben" und „Weglaufen" teilen sich gegnerische Patrouillen auf, um Sie zu fangen. Stürzen Sie sich dann auf die einzelnen Gegner und kämpfen Sie mit der bloßen Hand. Im Faustkampf sind nämlich alle Gegner (auch die Hohen Krieger) chancenlos und liegen schnell im Staub.

Auch das Gamsav lässt sich taktisch sehr sinnvoll einsetzen. Wenn Sie es aktivieren, werden alle Gegner, die sich in der Nähe befinden, davon angelockt.

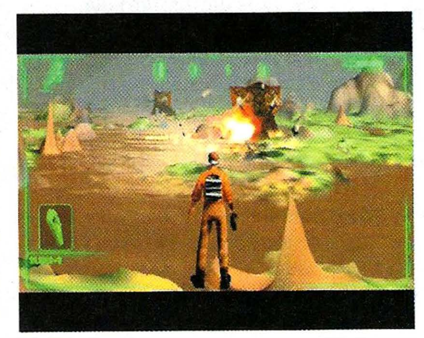
Die vielen Häuser lassen sich sehr gut ausnutzen. Sind Ihnen beispielsweise mehrere Krieger auf den Fersen, flüchten Sie sich in ein Haus und behalten die Türöffnung im Auge. Nach und nach wird immer wieder ein Gegner versuchen, in das Gebäude einzudringen, was Sie natürlich zu verhindern wissen.



FERNATTACKE Aus dieser Entfernung können Sie gefahrlos die Wache ausschalten.



ABLENKUNG Machen Sie auf sich aufmerksam und verstecken Sie sich dann hinter einer Mauerecke.



BOOM! Ein Schuss aus der HAWK bläst jeden Turm weg. Alternativ dazu eignet sich Dynamit.

Populous 3 – The Beginning

Allgemeine Tipps

Wie beschütze ich die Schamanin am sinnvollsten?

Schützen Sie Ihre Schamanin außerhalb Ihrer Siedlung stets mit drei bis vier Priestern und Feuerkriegern. Sobald Luftschiffe verfügbar sind, sollten Sie diese Art der Fortbewegung nutzen. Damit erhöht sich die Reichweite der Zaubersprüche spürbar.

Wie wichtig ist die Erforschung der Artefakte?

Untersuchen Sie frühzeitig alle erreichbaren Artefakte. Oftmals ist zu Beginn einer Mission eine Arbeitsteilung zwischen Arbeitern (Aufbau der Siedlung) und Schamanin (Erforschung von Artefakten) möglich. Dies gilt insbesondere dann, wenn Ihre Schamanin in der Umgebung von Artefakten Eingeborene bekehren kann, die Sie bequem zum Beten verdonnern können.

Wie wende ich den Bekehren-Spruch zu Beginn des Spiels an?

Bekehren Sie die Eingeborenen in der Nähe Ihrer Siedlung, um den Stamm schnell wachsen zu lassen. Um den Bekehren-Spruch häufiger anwenden zu können, sollten Sie vorübergehend alle anderen Zaubersprüche deaktivieren.

Wie erhöhe ich die Manaproduktion?

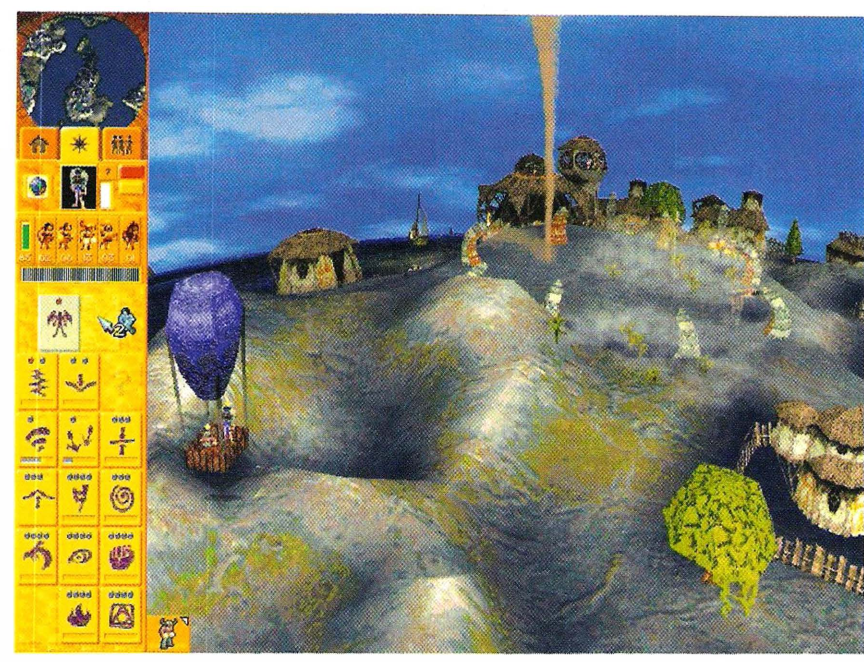
Alle Mitglieder Ihres Stammes tragen zur Manaproduktion bei. Diese liegt höher, wenn der Betreffende eine Tätigkeit ausübt. Lassen Sie Ihre Arbeiter nicht herumstehen, sondern schicken Sie sie in die Hütten oder lassen Holz auf Vorrat schlagen. Krieger sollten Sie stets zu einer Wache oder Patrouille einteilen.

Was muss ich über die Holzbewirtschaftung wissen?

In manchen Missionen ist Holz knapp. Wenn Sie die nötige Geduld aufbringen, sollten Sie mittels Mikromanagement verhindern, dass Ihre Arbeiter die wenigen Bäume komplett abholzen. Jeder Baum bringt einen Holzertrag von vier Klaftern, von denen sich ein Klafter nach 70 Sekunden regeneriert. Ein gefällter Baum wächst jedoch erst nach über zehn Minuten wieder nach.

Was sollte ich beim Aufladen der Zaubersprüche beachten?

Das Aufladen lässt sich beschleunigen, wenn Sie diejenigen Sprüche deaktivieren, die Sie demnächst nicht einsetzen wollen. Das gilt vor allem für manaintensive Zauber.



BALLONFAHRT Wie gut, dass es die Ballonfahrt gibt. Ihre Schamanin kann dann zum Beispiel, wie hier zu erkennen, aus geschützter Position das feindliche Lager mit einem Wirbelsturm heimsuchen.

Basisbau

Der Bau von Hütten und Gebäuden

Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Bau von Hütten: Die ersten Angriffe der Gegner können Sie mit Schamanin und Arbeitern abwehren. Je nach dem zur Verfügung stehenden Bauplatz und Holzvorkommen sollten Sie mindestens zehn Hütten errichtet haben, ehe Sie andere Gebäude in Auftrag geben. Von den Spezialgebäuden benötigen Sie immer nur eines.

Welches Spezialgebäude errichte ich als Erstes?

Bauen Sie einen Tempel und bilden dort sechs bis acht Priester aus. Damit können Sie effektiv feindliche Krieger abwehren. Feindliche Priester müssen Sie zu diesem Zeitpunkt noch mit der Schamanin bekämpfen.

Was baue ich nach dem Tempel?

Errichten Sie eine Feuerkriegerhütte und sichern Sie Ihre Basis durch Türme, auf denen Sie Ihre Feuerkrieger stationieren.

Wie stelle ich meine Türme am besten auf?

Der Computergegner greift immer aus denselben Richtungen an, konzentrieren Sie sich also beim Turmbau auf diese Punkte, um Angriffe an Engstellen vor Ihrer Basis abwehren zu können. Nutzen Sie Erhöhungen im Gelände, um dort die Türme zu platzieren.

Lohnt es sich, Krieger auszubilden?

Krieger brauchen Sie normalerweise nicht auszubilden, wenn Ihnen Feuerkrieger zur Verfügung stehen. Ihre Priester werden automatisch gegnerische Krieger für Sie bekehren, so dass diese keine echte Bedrohung darstellen.



Wie viele Spion-Hütten benötige ich?

Nur eine! Bilden Sie ein bis zwei Spione aus, die Sie in Türmen im Inneren Ihrer Siedlung stationieren. So können Sie feindliche Spione am sichersten erkennen.

Wie verteidige ich mein Dorf?

Eine Kombination aus Feuerkriegern in Türmen und Priestern am Boden wehrt viele Angriffe ab. Ihre Priester können dann aber nicht mehr beten, so dass Ihre Verteidigung bei Massenangriffen doch noch überrannt werden kann. Ziehen Sie in diesem Fall Ihre Schamanin hinzu. Das gilt auch, wenn der Gegner den Spruch „Magisches Schild" anwendet. Benutzen Sie die Insektenplage, um eine angreifende Übermacht zu zerstreuen oder feindliche Priester an der Bekehrung zu hindern. Einen wichtigen Zugang zur Siedlung in einen Sumpf zu verwandeln, ist ebenfalls ein probates Mittel, Massenangriffen wirkungsvoll zu begegnen.

Andreas Krumme

Tomb Raider 3

Allgemeine Tipps

Wo finde ich all die Gegenstände?

Suchen Sie jeden Level nach Secrets und Munition bzw. Medipacks ab. Gehen Sie dabei gründlich vor und nehmen Sie sich Zeit, in jeden Winkel zu schauen und in jede Nische zu klettern.

Lohnt sich der Besuch in Laras Haus?

Ja, besonders für Anfänger ist es ratsam, Laras Haus zu besuchen. Hier können Sie sich mit der Steuerung vertraut machen und das Schießen üben. Außerdem sollten alle Bewegungen wie Rückwärtssaltos, Rennen mit anschließender Rolle etc. perfektioniert werden.

Was mache ich mit besiegten Gegnern?

Durchsuchen Sie jedes Opfer. Meistens tragen tote Gegner einen wichtigen Gegenstand bei sich oder haben ein Medipack oder Munition im Inventar.

Speichern und Heilen

Speichern Sie so oft wie möglich! Im dritten Teil lauern wieder sehr viele Gefahren. Abgesehen davon, dass sie in den vielen Fallen zu Tode kommen kann, ist Lara auch keine Superfrau, die Schüsse einfach so wegsteckt. Heilen Sie Lara deshalb regelmäßig, besonders nach harten Kämpfen oder einer Falle, aus der sie nur knapp mit dem Leben davongekommen ist.

Muss ich mit den Kristallen sparsam umgehen?

In jedem Level sind grüne Heilungskristalle versteckt. Diese haben dieselbe Wirkung wie ein kleines Medipack. Sie müssen auch nicht sparsam damit umgehen, da die Kristalle in großer Zahl zu finden sind.

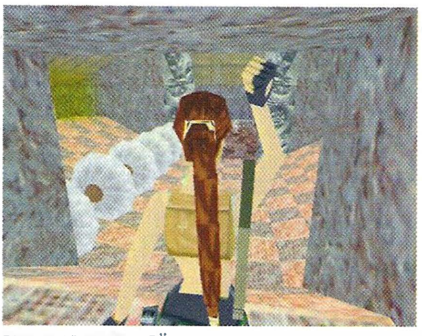
Hebelsuche

Betätigen Sie jeden Hebel, den Sie finden können. Sehen Sie sich deshalb in jedem Raum genau um, denn manchmal übersieht man schnell einen Hebel oder Schalter.

Gegnerbeschreibung

Affen

Die kleinen Affen sind sehr schnell, können Lara jedoch keine größeren Verwundungen zufügen. Außerdem stehlen sie gerne herumliegende Gegenstände. Deshalb ist es am besten, diese kleinen Biester so schnell wie möglich zu beseitigen.



FINGERSPITZENGEFÜHL Nur mit perfekt getimten Bewegungen kommen Sie an dieser Stelle weiter.



AUFATMEN Wenn Sie die Endsequenz zu Gesicht bekommen, dürften Ihre Finger schon qualmen.

Tiger

Die ebenfalls schnellen Tiger können, falls sie in größeren Mengen auftreten, Lara durchaus gefährlich werden. Hier ist es ebenfalls optimal, sie so früh wie möglich zu neutralisieren, bevor sie Lara zu nahe kommen.

Piranhas

Diese kleinen, in Schwärmen vorkommenden Fische sind alles andere als niedlich, obwohl sie auf den ersten Blick sehr harmlos erscheinen. Wenn Lara von ihnen attackiert wird, hat sie nur wenig Chancen, lebend davonzukommen. Die einzige Möglichkeit, mit den fiesen Wassertieren fertig zu werden, ist der Einsatz von Explosivprojektilen.

Schlangen

Diese hinterhältigen Biester liegen im hohen Gras, um blitzschnell zuzubeißen. Die einzige Möglichkeit, Lara vor dem sicheren Tod zu bewahren, ist, sie mit einem Medipack zu heilen oder die Schlange erst gar nicht zum Biss kommen zu lassen.

Statuen

Diese im Indienlevel vorkommenden Statuen greifen mit ihren sechs Schwertern an. Die Statuen halten die Klingen im Kampf vor sich, um damit einen regelrechten Schutzschild zu erzeugen. In diesem Fall sind sie unverletzlich. Es gibt einen sicheren Weg, mit ihnen fertig zu werden. Laufen Sie immer im Kreis um eine Statue und feuern Sie dabei auf den Gegner.

Killereinheiten

Der dritte Teil aus der Lara-Croft-Reihe weist wesentlich mehr menschliche Kontrahenten auf als der zweite Teil. In der England-Kampagne werden Sie zum einen auf Killereinheiten treffen, die mit einer Maschinenpistole mit Lasererfassung bewaffnet sind und auch auf größere Distanz noch gut treffen.

Wachleute

Die zweite Art sind Wachleute. Bewaffnet mit einer Pistole, machen sie Jagd auf Lara, sobald sie von ihnen erblickt wird. Außerdem werden Sie auf Schlägertrupps treffen, die mit einer Stachelkeule, mal brennend, mal nicht, auf Lara losgehen. Diese werden meistens von Hunden begleitet, die ungefähr mit den Tigern aus dem Indienlevel vergleichbar sind.

Taucher

Im vorletzten England-Level treffen Sie auf Taucher, die mit einer Harpune auf Lara schießen, aber wenig einstecken können. Sie können den Geschossen jedoch sehr leicht ausweichen.

Fahrzeuge

Buggy

Mit dem Buggy, den Sie zum ersten Mal im Indienlevel finden, können Sie Schluchten überspringen oder Gegner überfahren. Er explodiert jedoch bei Berührung mit Wasser.

U-Boot-Turbine

Die U-Boot-Turbine hilft Lara, sich unter Wasser schneller zu bewegen. Außerdem ist die Turbine mit Harpunen ausgerüstet. Der Harpuneneinsatz spart natürlich wertvolle Munition.

Philipp Schachtschneider

Cheats & Eastereggs Kurztipps Codes Play the Games Vol. 3

In den Kurztipps dreht sich diesmal alles um die neue Spielesammlung von Eidos.

Commandos – Hinter feindlichen Linien

PASSWÖRTER

Mission 02	4JJXB
Mission 03	ZDD1T
Mission 04	RFF1J
Mission 05	K4TCG
Mission 06	MIR4M
Mission 07	7QVJV
Mission 08	K99XC
Mission 09	AAAX1
Mission 10	JSGPW
Mission 11	CMODD
Mission 12	JGHD3
Mission 13	PUUWW
Mission 14	WT348
Mission 15	139PO
Mission 16	L9IPV
Mission 17	5LIMV
Mission 18	YJOJG
Mission 19	YFCWJ
Mission 20	GDKWT

Der Taucher-Tipp

Wenn sich ein Taucher in Ihrem Team befindet, kann er durch folgenden Trick drei seiner Kollegen im Gepäck tragen. Dazu geben Sie dem Taucher den Befehl, das Boot einzupacken. Fordern Sie Ihr restliches Team auf, das fast zusammengefaltete Boot zu besetzen. Daraufhin trägt der Taucher die Einheiten mit sich und kann mit ihnen sogar auf Tauchstation gehen. Sobald das Boot wieder ausgepackt wird, kann Ihr Team das Boot wieder verlassen.

The Dark Project: Der Meisterdieb

Wenn Sie beim nächtlichen Treiben von Wachen bemerkt werden, müssen Sie nicht gleich aufgeben. Fliehen Sie einfach zu einer weit entfernten und absolut dunklen Stelle. Nach Möglichkeit sollten Sie von Ihrem Versteck aus noch die Wachen sehen können. Verhalten Sie sich mucksmäuschenstill und gehen Sie in die Hocke. Nach einer Weile beruhigt sich alles wieder und Sie können weitermachen. Wenn die Wachen allerdings Alarm auslösen, ist es besser, den Auftrag noch einmal von vorne zu beginnen.

Dune 2000

Wenn Sie sich ohne große Anstrengung den Abspann anschauen möchten, klicken Sie im Hauptbildschirm einfach auf das Westwood-Symbol.

Wenn Ihnen die Silos überlaufen, Sie aber keine neuen bauen möchten, versuchen Sie einmal folgenden Trick: Wählen Sie im Bestellmenü des Raumflughafens ein beliebiges Fahrzeug aus (Linksklick). Mit einem Rechtsklick machen Sie die Bestellung sofort wieder rückgängig. Das Geld bekommen Sie dann direkt auf Ihr Konto gutgeschrieben und es belastet nicht mehr den Lagerplatz in den Silos.

Obwohl die Sandwürmer gefährliche Kreaturen sind, ist ihr Kurs berechenbar. Die Tiere verfolgen immer einen festen Kurs, den Sie sich einprägen können. So können Sie Fahrzeugverluste vermeiden, indem Sie die Einheiten schnell aus dem Einzugsbereich des Wurms abziehen. Fußtruppen bleiben in der Regel verschont, die Würmer ziehen es vor, die Fahrzeuge zu verspeisen.

Spezial-Einheiten der Atreides

Sonic Tanks sind die taktisch besten Einheiten. Sie feuern weit, sind sehr effektiv und ziemlich schnell. Dafür ist die Panzerung nur dürftig. Trotzdem müssen sie in der ersten Reihe kämpfen, da auch eigene Einheiten in der Schusslinie beschädigt werden.

Fremen werden im Palast kostenlos ausgebildet und können sich tarnen. Wenn die Fremen schießen, müssen sie ihren Schutzmantel fallen lassen. Mit einer ganzen Armee getarnter Fremen können Sie geschickte Hinterhalte legen.

Die Ornithopter sind in der Lage, in regelmäßigen Abständen feindliche Stellungen zu bombardieren. Die Flieger sind nur schwach gepanzert, dafür aber flink und wendig. Nach der Aufwertung eines Tech-Centers stehen sie kostenlos zur Verfügung.

Spezial-Einheiten der Ordos

Raiders sind mit den Trikes vergleichbar, haben jedoch eine geringere Feuerkraft und schwächere Panzerung. Dafür sind sie billig und extrem schnell.

Der Bau des IX-Centers ermöglicht den Bau von Deviatoren. Diese Gasraketenwerfer verwirren die getroffenen Gegner, so dass sie kurzzeitig den Ordos gehorchen. Mit dieser Taktik können Sie einen gegnerischen Angriff lahm legen. Paralysierte Truppen schicken Sie sofort gegen ihre Kameraden ins Feld, wo sie sogleich angegriffen werden.

Saboteure werden im Palast ausgebildet. Warten Sie, bis die Energie der Saboteure aufgeladen wurde, und greifen Sie erst dann feindliche Gebäude an. Fast jedes Gebäude wird beim Kontakt mit dem Saboteur sofort zerstört.

Spezial-Einheiten der Harkonnen

Devestatoren sind die stärksten Einheiten im Spiel. Die geringe Reichweite wird durch hohe Zerstörungskraft und eine schwere Panzerung ausgeglichen. Wenn ein solcher Panzer zu schwer beschädigt wird, aktivieren Sie den Selbstzerstörungs-Modus. Die Explosion verursacht gehörigen Schaden bei gegnerischen Truppen oder Gebäuden.

Im Palast wird die Todeshand hergestellt. Sie vernichtet ganze Armeen und Basen auf einen Schlag. Der Flugkörper ist nicht besonders zielgenau, hat aber einen großen Explosionsradius.

Dungeon Keeper 2

Levelwahl:

Rechtsklicken Sie das Symbol für *Dungen Keeper 2* auf Ihrem Desktop. Unter „Eigenschaften" haben Sie die Möglichkeit, die Zeile „Ziel" zu ändern.

Diese muss um den Zusatz „Level Level X" erweitert werden. X steht für die Zahl des Levels.



Outcast

Tippen Sie während des Spiels „HOKKUS POKKUS" ein, um die Konsole zu aktivieren. In dieser geben Sie anschließend die Cheats ein, um die Spieländerungen vorzunehmen.

Wenn Sie die Konsole auf diesem Weg aufgerufen haben, ist sie später bequem mit der Taste „F12" zu erreichen.

Cheat	Wirkung
ARSENAL	Alle Waffen
AMMO_FLOW	Unbegrenzt Munition
KILL SOLDIERS	Alle Gegner im Level beseitigen
IAMINVISIBLE	Unsichtbar
BENNY	Kollisionsabfrage aus/an (durch Wände gehen)
FLY	Cutter kann fliegen
MEDI	Verbandskasten
DYNAMIT	Sprengstoff
HOLO	Hologrammgenerator (Ubik-OA)
TRIPWIRE	Annäherungszünder für Dynamit (THNDR-STP33)
REMOTE	Fernzündung für Dynamit (Clapr-T)
POW 65535	Unverwundbarkeit
HERO_MONEY X	X = Anzahl des Geldes (Zorkins)
POINTS	Punktzahl anzeigen
EXTRA_POINTS	Punktzahl der Extra-Quest anzeigen

Beispiel: C:\Programme\Dungeon Keeper\DK2.EXE - LEVEL LEVEL 9

Schauen Sie im Verzeichnis DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS nach den einzelnen Levels.

Populous 3 – The Beginning

Gegen eine andere Schamanin können Sie den Blitzzauber einsetzen. Dessen Reichweite ist besonders groß, wenn Ihre Anführerin einen Turm besteigt.

Steckt Ihre Schamanin selbst im Schlachtgetümmel, helfen Insektenplage, Hypnose oder Blitzzauber. Letzterer verletzt allerdings auch die eigenen Einheiten.

Cheats

Drücken Sie „TAB+F11" und geben Sie das Wort „Byrne" ein. Während des Spiels aktivieren Sie die Cheats durch folgende Tastenkombinationen:

Taste	Wirkung
TAB+F3	Alle Zaubersprüche
TAB+F4	Alle Gebäude
TAB+F5	Volles Mana

Silver

Allgemeine Tipps:

Silvers Sohn Fuge können Sie ohne Energieverlust bekämpfen. Wenn Sie das Unsichtbarkeitsarmband haben, machen Sie sich unsichtbar. Wählen die stärkste Nahkampfwaffe aus und attackieren Sie ihn mit dem Superschlag „Falke". Diese Aktion zieht ihm 450 Energiepunkte ab. Wenn Ihre Unsichtbarkeit noch anhält, beschießen Sie ihn noch ein- bis zweimal mit dem Feuerzauber. Sind Sie wieder sichtbar, öffnen Sie das Inventar und warten, bis Ihr Unsichtbarkeitsarmband wieder aufgeladen ist. Während das Inventar geöffnet ist, werden Sie von Fuge nicht angegriffen und er bleibt regungslos stehen. Wenn David wieder unsichtbar ist, wiederholen Sie den Vorgang, bis Fuge besiegt ist.

Im Wald hinter Davids Haus gibt es einen magischen Steinkreis, mit dessen Hilfe Sie einem Kämpfer zweimal zu voller Energie verhelfen können. Sie finden ihn, indem Sie den Bildschirm mit Davids Haus nach rechts verlassen und den folgenden Bildschirm ebenfalls nach rechts verlassen. Die nächste Lokalität verlassen Sie bei der ersten Möglichkeit nach oben. Stellen Sie Ihren Kämpfer nun in die Mitte des Steinkreises und seine Energie lädt sich vollständig auf.

Wenn Sie Geld brauchen, besuchen Sie Othias Turm in Rain. Im unteren Stockwerk befinden sich fünf schwache Zwerge, die immer zehn Goldstücke hinterlassen. Verlassen Sie das Bild und betreten es wieder: Die Zwerge sind wieder da. Wenn Sie das Ganze einige Male wiederholen, können Sie Ihren Geldbeutel langsam, aber sicher wieder füllen.

Den Eisdrachen in Class' Palast können Sie mit einem kleinen Trick leicht besiegen. Verstecken Sie sich, während er mit Eisbällen schießt, hinter einem Ihrer vereisten Gefährten. Die Eisbälle prallen an dem gefrorenen Kameraden ab und David erleidet keinen Schaden. Wenn Ihr vereister Gefährte keine Energie mehr hat, ist das nicht weiter schlimm, da sie sich wieder regeneriert, wenn Sie den Drachen besiegt haben. Sie müssen mit David jetzt nur noch den Eiszapfen von der Decke ausweichen und den Drachen mit dem Feuerzauber bekämpfen.

Supreme Snowboarding

Auch der virtuelle Wintersport will gelernt sein. Fahren Sie dazu mit gedrückter Beschleunigungstaste die Piste hinunter. Bleiben Sie bei nicht allzu scharfen Kurven auf der Beschleunigungstaste und benutzen Sie zum Lenken die Taste für die scharfen Kurven (SHIFT = Standard). So können Sie schnell und sicher Ihr Board durch die Kurven schwenken.

Warzone 2100

Mit der T-Taste aktiviert man im Spiel den Chatmodus. Hier geben Sie die folgenden Codes ein. Beachten Sie, dass diese Cheats erst ab Version 1.1 funktionieren.

Code	Wirkung
TIME TOGGLE	Stoppt und startet die Missionszeit
GET OFF MY LAND	Tötet alle gegnerischen Einheiten auf der Karte
SHOW ME THE POWER	Gibt dem Spieler 1.000 Extra-Power
HALLO MEIN SCHATZ	In die nächste Mission springen
WORK HARDER	Komplettiert alle derzeitigen Forschungsaufträge
DOUBLE UP	Der KI-Level aller eigenen Einheiten verdoppelt sich.
EASY	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf EINFACH
NORMAL	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf MITTEL
HARD	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf SCHWER
BIFFER BAKER	Einheiten werden stärker
JOHN KETTLEY	Wechseln zwischen klarem Himmel, Regen und Schnee
KILL SELECTED	Alle aktiven Einheiten werden getötet.
SHAKEY	Wenn eine Einheit explodiert, wackelt das Bild.
WHALE FIN	1.000 Extrapower

Grand Prix 3

Ärger mit Lenkrädern? Fehlerhafte Grafik? Wir zeigen Ihnen, wie Sie wieder auf Kurs kommen!

Lenkräder werden für Spiele gemacht, um den Spaß und die Genauigkeit zu erhöhen. Doch was nützt da ein teures Gerät, wenn es vom Spiel nicht unterstützt wird? Wir haben für Sie die wichtigsten Tipps zusammen getragen, um *Grand Prix 3* spielbarer zu machen.

Tipps zur Grafik

Framerate

Die Framerate hängt von Ihrem Computer ab. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie viel Leistung der Rechner ermöglicht, sollten Sie bei der Justierung mit einem Mittelwert beginnen. Allgemein gilt: Ab 450 MHz kann man mit allen Details bei 25 fps fahren. Außerdem: Schließen Sie alle im Hintergrund laufenden Programme (ICQ, AOLIM etc.)! Am besten legen Sie ein neues Hardware-Profil an und starten den Rechner ohne die üblichen TSR-Applikationen neu.

Auflösung

Die Auflösung hängt stark vom 3D-Beschleuniger ab. Unteres Ende ist ein Pentium II 266 mit 32 MB und einer 8-MB-Voodoo2-Karte mit 640x480 Pixel. Am anderen Ende der Skala, mit einem Pentium III 450 mit 64 MB Hauptspeicher und einer 32-MB-GeForce-DDR-Karte, läuft das Spiel im Hardware-Modus auf 1.024x768 problemlos.

Was kann man gegen das Flimmern im Hintergrund tun?

Treiber sind die Schlüssel zu *Grand Prix 3*. Verwenden Sie daher nur die allerneuesten Treiber! Ebenfalls bewährt hat sich die neueste Version von DirectX. Achtung: Bei Nvidia-Chips ist der Aufwand größer. Installieren Sie den neuen Treiber und danach DirectX nochmals! Für alle wichtigen Karten von Nvidia, 3dfx, Ati und Matrox finden Sie die Treiber auf der GP3-CD unter extras\drivers\ oder auf den Heft-CDs von PC Games.

Wie kann ich die Grafik beschleunigen?

Gehen Sie zuerst wie oben beschrieben vor. Wenn Sie Details heruntersetzen müssen, dann zuerst bei der Spiegelqualität. Danach erst die Auflösung nach unten schrauben. Läuft es dann immer noch nicht flüssig, schalten Sie der Reihe nach alle anderen Details aus.

Anleitung zum Erstellen der Saison 2000

Wo finde ich die Daten für die Saison 2000?

Am Ende dieses Artikels stehen in einem Extra-Kasten die wichtigsten Internet-Adressen!

Wo finde ich die nötigen Tools?

Auf der PC-Games-CD finden Sie alle nötigen Werkzeuge, die Sie für die Aktualisierung von *Grand Prix 3* benötigen. Die neuen Texturen etc. müssen Sie aus rechtlichen Gründen aus dem Internet herunterladen. Dann sind folgende Schritte nötig:

- Entpacken Sie die benötigen Programme im Ordner „Tools". Am wichtigsten für die neuen Saisondaten ist das Tools GP3JAM.
- Kopieren Sie den Ordner „Gp3jams" in Ihr GP3-Verzeichnis und überschreiben Sie dort alle Dateien.
- Decrypten Sie die Datei GP3.EXE. Die Anleitung dafür entnehmen Sie bitte der entsprechenden Datei im Verzeichnis „GP3Decrypt", in dem sich auch das entsprechende Programm befindet.
- Starten Sie die Datei „GP3Perf.exe" im Verzeichnis „GP3 Performance Editor" (bei erstmaligem Aufruf müssen Sie das Programm noch konfigurieren). Öffnen Sie die Datei 2000.per und exportieren Sie diese (Command --> Export to GP3).

Was bringt mir der Aufwand?

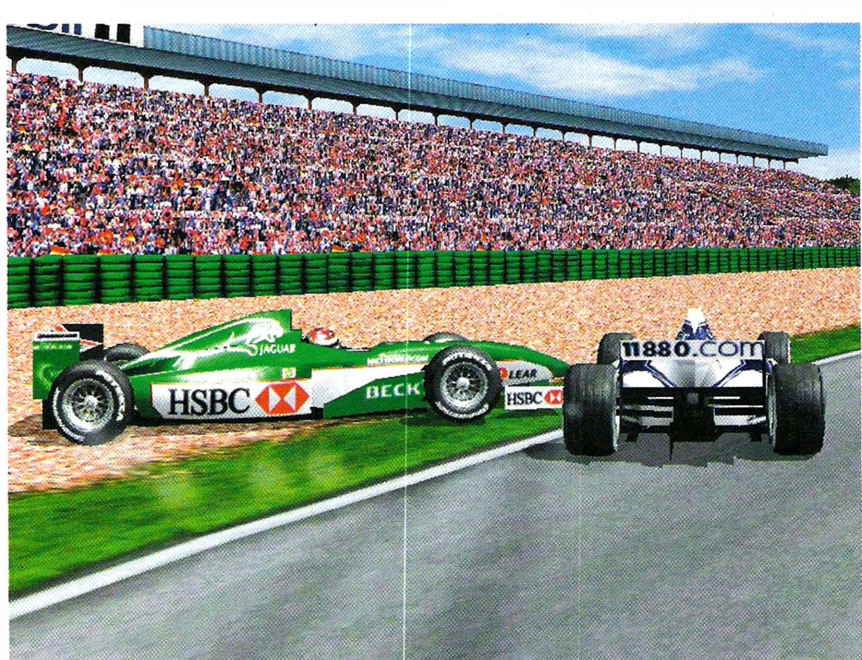
Damit erreichen Sie Folgendes:

- Alle Team- und Fahrernamen der Saison 2000
- Alle Wagen der Saison 2000 (inklusive Aussehen und Reklamebeschriftung)
- Alle Helme der Saison 2000
- Alle Cockpits der Saison 2000
- Die Anzüge der Boxencrews passen zu den Fahrzeugfarben
- Die Logos der Saison 2000 an den Boxen
- Die Performance der Wagen und Piloten wurde der Saison 2000 angepasst

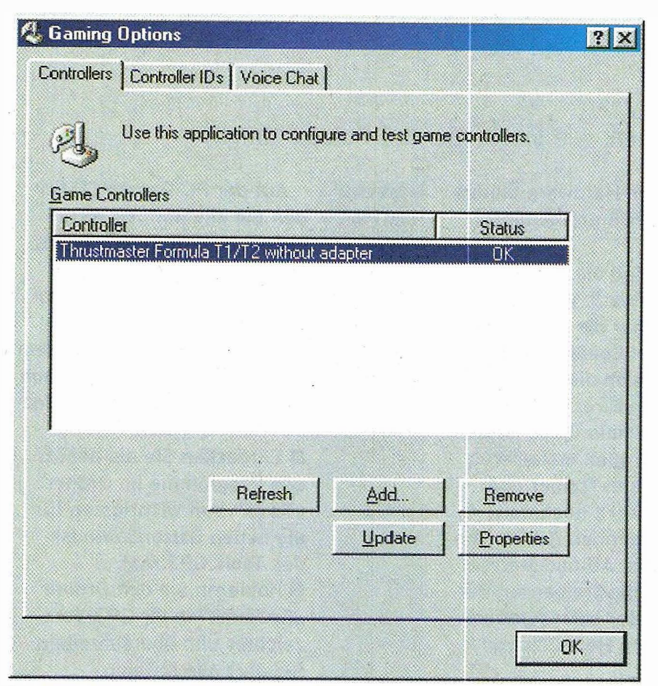
Läßt sich auch die Optik verbessern?

2. Mit den Dateien der folgenden Verzeichnisse können Sie diverse Grafiken durch neue, bessere ersetzen:

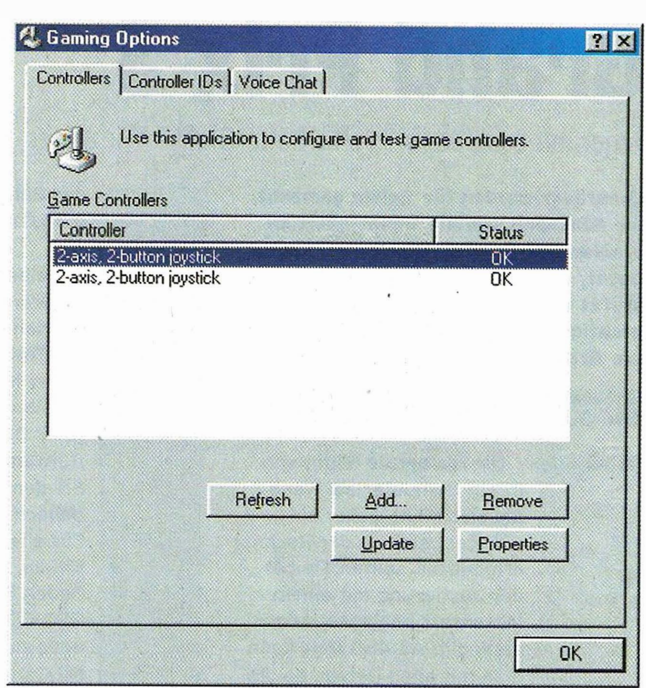
- „Bessere Gischt-Texturen" verbessert die Texturen des aufsprühenden Wassers bei Regenrennen.



JAGUAR UND WILLIAMS IM NEUEN KLEID Mit unseren Hilfsprogrammen auf der CD-ROM dürfen Sie endlich mit den Fahrzeugen und Piloten der aktuellen Saison 2000 fahren.



SORGENKIND Entfernen Sie zuerst von Hand den Treiber des Herstellers (hier von Thrustmaster) aus der Systemsteuerung.



NEUER VERSUCH Nachdem der alte Treiber entfernt wurde, richten Sie zwei 2-Achsen, 2-Button-Joysticks –wie im Bild gezeigt – ein.

- „Bessere Gras-Texturen" tauscht die Grafiken für das Grün am Streckenrand aus.
- „Bridgestone statt Goodyear" ersetzt bei den Reifen die alten Bridgestone-Texturen mit den aktuellen Goodyear-Texturen.
- „Neue Fans Texturen" ersetzt die Texturen der Zuschauer bei Trocken- und Regenrennen durch bessere.

3. Installieren Sie die Strecken, die sich im Verzeichnis „Verbesserte Strecken" befinden. So werden Werbebanden, Curbs und Texturen auf den Stand der Saison 2000 gebracht!

Lenkräder

Laufen jetzt alle Lenkräder?

Auf unserer Heft-CD befinden sich einige neue Konfigurationen für die Problemlenkräder, auf die wir im Test von Ausgabe 9/2000 hingewiesen haben. Generell gilt: Alles, was mehr als zwei Achsen hat, wird von *Grand Prix 3* nicht regulär unterstützt. Daher gibt es drei Möglichkeiten der Problembehebung:

Welche Möglichkeiten habe ich?

1. Legen Sie die dritte Achse mit auf die zweite (Gas/Bremse auf einem Pedal).
2. Legen Sie die Bremse auf einen Lenkrad-Feuerknopf.
3. Löschen Sie den Herstellertreiber des Lenkrads in der Systemsteuerung von Hand. Dann richten Sie zwei sogenannte 2-Achsen, 2-Tasten-Joysticks ein, die Sie im Spiel wie im Bild gezeigt konfigurieren.

Und was, wenn es doch nicht läuft?

Trotz dieser Versuche gibt es keine Garantie, dass die Lenkräder danach problemlos laufen. Bei unseren Tests entdeckten wir weitere Probleme mit bestimmten Konfigurationen. Hasbro arbeitet aber bereits an einem entsprechenden Patch, der auch einige Grafikfehler beseitigen soll.



DIE BESSERE ALTERNATIVE Wenn Sie das Lenkrad so wie hier einrichten, laufen auch die Sorgenkinder mit beiden Pedalen – allerdings ohne Force-Feedback.

Updates

Hier finden die neuesten Programmaktualisierungen für Grand Prix 3:

www.grand-prix3.de
www.grandprixgames.com
www.grandprix3.com
www.gp3station.de

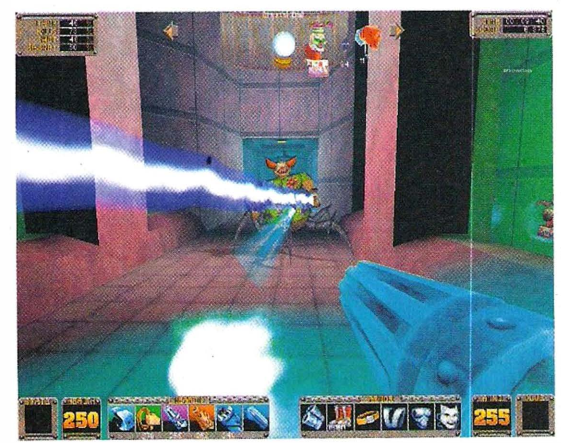
Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

Kiss: Psycho Circus

Gehen Sie in der vom Programm vorgegebenen Reihenfolge vor: Beginnen Sie Ihre Reise mit dem Starbearer. So ist es leichter, der Story zu folgen.

Einige Monster wie die Ballonmänner sind nur mit Schusswaffen zu erledigen. Wenn Sie diesen Kreaturen begegnen und keine Munition mehr haben, bekommen Sie ordentlich was auf die Mütze. Daher sollten Sie Munition sparen und, wenn möglich, die Schlag- und Stichwaffen einsetzen.

BITTE LÄCHELN Gegen den käferbeinigen Clown helfen keine Klingen, sondern nur großkalibrige Waffen.



SCHNELLER ALS ERLAUBT Manche Gegner sind außerordentlich flink – und zum Glück auch außerordentlich dumm.

Zertrümmern Sie jede Kiste und suchen Sie in finsteren Ecken sowie im Wasser nach Goodies und Munition.

Zerstören Sie baldmöglichst die Monsterbrutstätten. Andernfalls produzieren diese unendlich viele Monster.

Wenn riesige Monsterhorden auf Sie einstürmen, dann setzen Sie den Jack-in-the-Box ein: Damit erledigen Sie mindestens sieben auf einen Streich.

Redaktion

Star Trek: Klingon Academy

Folgen Sie in den ersten Missionen minuziös den Anweisungen Ihres Lehrers – viele Aufträge müssen Sie unter Zeitdruck erfüllen und jeder unnötige Abstecher in andere Gebiete führt fast unwillkürlich dazu, dass Sie die Mission verlieren.

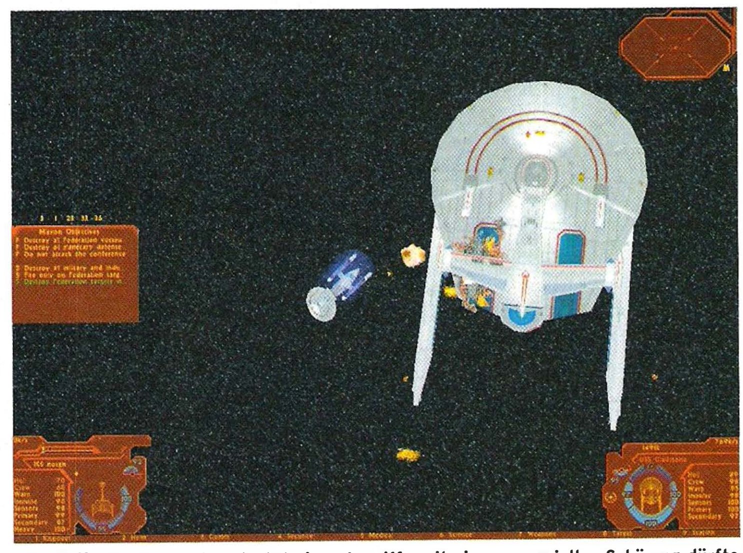
Machen Sie viel und oft Gebrauch von Ihrer Tarnfunktion. Besonders in den ersten Missionen ist es wichtig, beim Feind einen gewissen Überraschungseffekt auszunutzen und zumindest unbehelligt zum endgültigen Zielpunkt zu gelangen.

Vorsicht bei Einsätzen in Meteoritengürteln oder in der Nähe von Planeten! Durch die unterschiedlichen Gravitationsverhältnisse ändert sich das Flugverhalten Ihres Bird of Prey in beträchtlichem Maße. Bei einer gegnerischen Übermacht sollten Sie versuchen, das Kampfgeschehen lieber in den freien Weltraum zu verlegen.

Scheuen Sie sich nicht, Verstärkung anzufordern! Gerade in der Anfangsphase ist Ihr Schiff noch recht dürftig ausgestattet und es ist unwahrscheinlich, dass Sie Angriffe von mehr als drei Gegnern gleichzeitig überleben.

Stichwort Steuerung: Es ist ausgesprochen sinnvoll, sich die wichtigsten Befehle auf Tasten zu legen oder zumindest die vollständigen Zahlenkombinationen für Schubkontrolle und Angriffsmanöver zu notieren. So gewinnen Sie wertvolle Zeit und ersparen sich die nervige Navigation durch Textmenüs und Tabellen.

Redaktion



GLEITFLUG Die Föderation startet einen Angriff – mit ein paar gezielten Schüssen dürfte das Problem schnell aus der Welt geschafft sein.



Vampire: Die Maskerade

Es gibt bei *Vampire: Die Maskerade* drei verschiedene Endsequenzen, die man auf unterschiedliche Art erreichen kann.

Wenn man im 2. Level der Kathedrale des Fleisches bei Vukodlav angekommen ist, hängt das folgende Gesprächsende von Christophes Menschlichkeit ab.

Sollte Christophe eine Menschlichkeit von 50 oder höher haben, entschließt er sich (ohne Wahlmöglichkeit des Spielers), Vukodlav zu bekämpfen. Sobald Sie diesen erledigt haben, fallen Sie in ein Loch und können sich Anezkas Erinnerungen anhören. Oben in der Kathedrale treffen Sie nochmals auf Vukodlav in anderer Form zum finalen Endkampf. Bei einem Sieg folgt das Happy End.

Wenn Christophe eine Menschlichkeit von 20 oder darunter hat, entschließt er sich (ohne Wahlmöglichkeit des Spielers), Vukodlav zu bekämpfen. Gewinnen Sie diesen Kampf, folgt sofort das machtvolle Ende.

Bei einer Menschlichkeit zwischen 45 und 25 bekommen Sie am Ende des Gespräches drei Auswahlmöglichkeiten:

1. Dienen: Es folgt sofort das traurige Ende (kein Kampf).
2. Trinken: Es folgt sofort das machtvolle Ende (wie bei 20 und darunter, nur ohne Kampf).
3. Kämpfen: Sie müssen beide Kämpfe genauso wie bei einer Menschlichkeit von 50 und höher bestreiten. Dann schließt das Spiel mit dem Happy End.

Holger Schwarz

Konsolenproblem

Nachdem uns etliche Mails bezüglich der Parametereingabe zu *Vampire: Die Maskerade* erreicht haben, geben wir Ihnen noch mal eine ausführliche Beschreibung dazu:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol.
2. Wählen Sie „Eigenschaften" aus.
3. Auf der Schaltfläche „Verknüpfung" geben Sie in der Zeile „Ziel" den Parameter ein.
4. Übernehmen Sie die Veränderung und starten Sie das Spiel.

Die Konsole ist jetzt verfügbar.

Redaktion

Eigenschaften von Vampire
Allgemein | Verknüpfung
Vampire
Zieltyp: Anwendung
Zielort: Vampire
Ziel: F:\Vampire\Vampire.exe -console
Ausführen in: f:\Vampire
Tastenkombination: Kein
Anzeigen in: Normales Fenster
Ziel suchen... | Anderes Symbol...
OK | Abbrechen | Übernehmen

EIGENSCHAFTEN Zwischen .exe und -console muss ein Leerzeichen stehen, sonst funktioniert der Parameter nicht.

Icewind Dale

Achten Sie bei der Zusammenstellung der sechsköpfigen Truppe auf Ausgewogenheit. Da es häufig zu Gefechten mit Monstern kommt, ist folgende Gewichtung am besten: drei Kämpfer (z. B. Paladin, Kämpfer, Waldläufer), ein Dieb und zwei magiebegabte Charaktere (z. B. Kleriker und Zauberkundiger).

Geben Sie allen Charakteren gleich zu Beginn die Fähigkeit, mit Fernwaffen zu kämpfen (Bögen, Armbrüste, Schleudern usw.).

Da Sie im Nahkampf zunächst kaum Chancen haben, sollten Sie Monster einzeln mit einer Figur zur restlichen Truppe locken. So können Sie die Angreifer gefahrlos aus der Ferne ausschalten.

Lernen Sie am Anfang hauptsächlich offensive Zaubersprüche, die Gegnern direkt schaden. Schon nach kurzer Zeit treffen Sie auf Monster, die gegen normale Waffen resistent sind und daher mit magischen Waffen oder entsprechenden Sprüchen erledigt werden müssen.



VOR UND ZURÜCK Ziehen Sie sich zurück, um die Verfolger mit einem Pfeilhagel zu empfangen.

Aktivieren Sie bei den Optionen unter „Spielablauf" den Punkt „Max. Trefferpunkte pro Stufe", damit Ihre Charaktere bei jedem Aufstieg die höchstmögliche Trefferpunktzahl dazubekommen.

Redaktion

Star Trek Voyager Elite Force

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen. Mit map x können Sie einen bestimmten Level laden. Setzen Sie anstelle von x Folgendes ein:

borg1	Erster Borglevel
borg2	Zweiter Borglevel
borg3	Dritter Borglevel
voy1	Erster Level auf der Voyager
voy2	Zweiter Level auf der Voyager
voy3	Dritter Level auf der Voyager

Redaktion

Grand Prix 3

Beim Start:

Wenn nach dem Start eine Rechtskurve folgt, halten Sie sich links. Ihre Gegner fahren auf der Ideallinie – somit ist der rechte Streckenteil frei. Bremsen Sie möglichst hart und spät in die Kurve hinein. So können Sie an ihnen vorbeiziehen und meist fünf Plätze gutmachen. Dasselbe funktioniert natürlich auch bei einer Linkskurve, nur müssen Sie sich dabei dann links halten.

In der Kurve:

Schubsen Sie in der Kurve Ihren Vordermann ein wenig an (es ist völlig egal, ob es sich um eine schnelle oder eine langsame Kurve handelt). Ihr Gegner wird dadurch etwas zu schnell und katapultiert sich selbst ins Kiesbett. Dort kommt er meist nicht wieder heraus – und schon haben Sie einen Konkurrenten weniger! Auf eines müssen Sie jedoch Acht geben: Sie dürfen Ihren Vordermann nicht zu schnell anfahren, denn sonst beschädigen Sie den Frontspoiler und müssen in die Box.

Daniel Nückel

Ihre Meinung zählt!

Unser Heft soll schöner werden: Mit dem umseitigen Fragebogen möchten wir mehr über unsere 860.000 Leser erfahren, um in Zukunft noch besser auf Wünsche eingehen zu können. Dabei haben wir darauf geachtet, dass das Mitmachen für Sie so komfortabel wie irgend möglich ist: Einfach ankreuzen und ausfüllen, Seite heraustrennen oder kopieren und ab die Post an PC Games.

Natürlich sollen Sie sich die kleine Mühe nicht umsonst machen: Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung namhafter Hersteller über 50 wertvolle Preise. Diesmal kommen vor allem die *Diablo 2*-Fans so richtig auf ihre Kosten, denn Havas Interactive, Blizzard und PC Games loben dicke Fanpakete aus – darunter Sammlerstücke, die es so nirgendwo zu kaufen gibt.



1. Preis

Das Mega-Diablo-2-Fanpaket

1x streng limitiertes **Sammlerfiguren-Komplettset** bestehend aus
1x Diablo, 1x Mummy, 1x Barbar
1x *Diablo 2*-Pappaufsteller
(nicht im Handel erhältlich!)
1x *Diablo 2*-Collector's Edition
(inkl. Making-of-DVD,
Soundtrack-CD, Würfelspiel)
1x *Diablo 2*-Uhr
1x *Diablo 2*-Zippo-Feuerzeug
1x *Diablo 2*-Pin-Set mit fünf Motiven

2.–4. Preis

Diablo-2-Fanpakete

1x *Diablo 2*-Poster
1x *Diablo 2*-Kugelschreiber
1x *Diablo 2*-Pin
1x *Diablo 2*-Mauspad
1x *Diablo*-Action-Figur
1x *Diablo 2*-T-Shirt
Dazu jeweils entweder eine *Diablo-2*-Uhr, ein *Diablo 2*-Zippo-Feuerzeug oder ein *Diablo 2*-Pin-Set

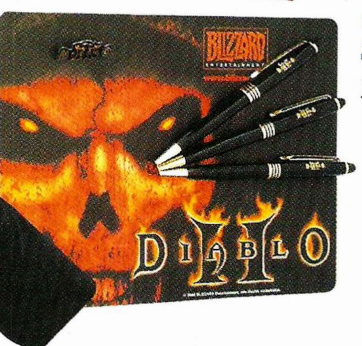






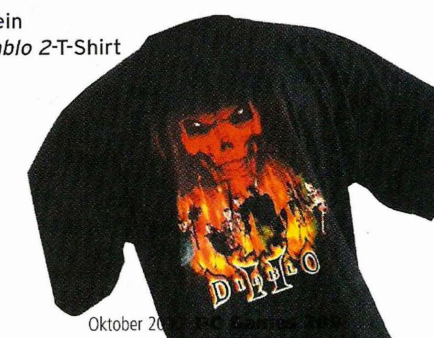
5.–20. Preis

je ein *Diablo 2*-T-Shirt,
ein Mauspad,
ein Kugelschreiber und
ein *Diablo 2*-Logo



21.–50. Preis

je ein
Diablo 2-T-Shirt





Teilnahmebedingungen

1. Einsendeschluss ist der 30. September 2000.
2. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Havas Interactive dürfen nicht an der Umfrage teilnehmen.
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
5. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
6. Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergegeben.
7. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Gewinnchancen.

Meine Meinung

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Umfrage"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Falls Sie einen der tollen Preise gewinnen wollen, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse anzugeben:

Name: ____________________

Adresse: ____________________

____

Bitte kreuzen Sie an, für wie interessant Sie die einzelnen Rubriken halten:

	Lese ich immer/regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich nie	Rubrik kenne ich nicht
Aktuell	❑	❑	❑	❑
Charts	❑	❑	❑	❑
Die letzte Seite (Vorschau, etc.)	❑	❑	❑	❑
Editorial	❑	❑	❑	❑
Einkaufsführer	❑	❑	❑	❑
Feedback	❑	❑	❑	❑
Hardware	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis CD-ROM	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis Magazin	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis Index	❑	❑	❑	❑
Kolumnen	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe („Leser fragen, PC Games antwortet")	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe („Rossis Rumpelkammer")	❑	❑	❑	❑
Lionhead-Tagebuch	❑	❑	❑	❑
Magazin (Reportagen etc.)	❑	❑	❑	❑
Meinungskästen	❑	❑	❑	❑
Mittermeier's Lost Level	❑	❑	❑	❑
Motivationskurve	❑	❑	❑	❑
Pixelpracht	❑	❑	❑	❑
Teamseite	❑	❑	❑	❑
Terminkalender	❑	❑	❑	❑
Test	❑	❑	❑	❑
Testcenter	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks (Komplettlösungen)	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks (Kurztipps)	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks Index	❑	❑	❑	❑
Videos auf Cover-CD-ROM	❑	❑	❑	❑
Vorschau	❑	❑	❑	❑
Wertungskasten	❑	❑	❑	❑

Seit wann lesen Sie PC Games?
❑ Dies ist meine erste Ausgabe
❑ Seit einigen Ausgaben
❑ Seit mindestens einem Jahr
❑ Seit mindestens zwei Jahren
❑ Ich kaufe im Schnitt ______ PC-Games-Ausgaben pro Jahr

Jede Ausgabe wird im Schnitt von insgesamt ______ Personen gelesen.

Wie gefallen Ihnen die PC-Games-Titelmotive?
❑ Sehr gut ❑ Durchschnittlich
❑ Meist nicht so gut

Wie beurteilen Sie den neuen Online-Auftritt von PC Games? (*in Schulnoten*)
__ Aktualität __ Design __ Benutzerfreundlichkeit __ Geschwindigkeit

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv: ______

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
______

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?
______

Trennen Sie die Tipps & Tricks zum Sammeln heraus?
❑ Ja ❑ Nein

Sammeln Sie die PC-Games-Ausgaben?
❑ Ja ❑ Nein

Sammeln Sie die Heft-CD-ROMs?
❑ Ja ❑ Nein

Empfinden Sie die Demo-Anleitungen als ausführlich genug?
❑ Ja ❑ Nein

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Lesereinsendungen	❑	❑	❑
MODs, Maps, Skins, Levels	❑	❑	❑
Patches, Bugfixes, Updates	❑	❑	❑
Spielbare Demos	❑	❑	❑
Trailer (selbst ablaufende Demos)	❑	❑	❑
Treiber	❑	❑	❑
Videoreportagen	❑	❑	❑

Die Hardware-Rubrik in PC Games ist...
❑ Zu umfangreich ❑ genau richtig
❑ Zu klein

Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?
❑ Immer ❑ Meistens ❑ Selten

Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem...
❑ Vorschau-Berichte ❑ Tests ❑ Tuning-Tipps ❑ Marktübersichten

Am meisten interessieren mich Hardware-Artikel über...
❑ CD-ROM-/DVD-Laufwerke
❑ CPUs ❑ Grafikkarten
❑ Joysticks/Gamepads/Lenkräder
❑ Komplett-PCs ❑ Mäuse/Tastaturen
❑ Monitore ❑ Motherboards
❑ Soundkarten

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?
Prozessor
❑ Bis 300 MHz ❑ Bis 500 MHz
❑ Bis 667 MHz ❑ Mehr als 700 MHz
Hauptspeicher
❑ Bis 64 MB RAM ❑ Bis 128 MB RAM
❑ Mehr als 128 MB RAM
Grafikkarten-Chip
❑ G400 ❑ GeForce 256 ❑ Rage 128 Pro
❑ Riva TNT ❑ Riva TNT 2 Ultra
❑ Savage 4 ❑ Voodoo 1/Voodoo Banshee
❑ Voodoo 2 ❑ Voodoo 3 ❑ VSA-100
❑ Sonstige/Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
❑ Ja ❑ Nein ❑ Geplant

Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?

Modell	Besitze ich	Bin ich interessiert/beabsichtige ich zu erwerben
Microsoft Xbox	❑	❑
Nintendo Game Boy	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑
Nintendo Starcube	❑	❑
Sega Dreamcast	❑	❑
Sony PlayStation	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑

Haben Sie einen Internet-Anschluss?
❑ Ja ❑ Geplant ❑ Nein

Ist die Motivationskurve für Sie...
❑ unverzichtbar? ❑ nützlich? ❑ ganz nett?
❑ überflüssig? ❑ Motivationskurve?!?

Was sind Ihre absoluten Lieblingsgenres?
(*mehrere Antworten möglich*)
❑ 3D-Action (z. B. *Half-Life*)
❑ Action-Adventures (z. B. *Tomb Raider*)
❑ Adventures (z. B. *Monkey Island 3*)
❑ Aufbaustrategie (z. B. *SimCity 3000*)
❑ Echtzeitstrategie (z. B. *Age of Empires 2*)
❑ Flugsimulationen (z. B. *Gunship!*)
❑ Rennspiele/-simulationen (z. B. *Grand Prix 3*)
❑ Rollenspiele (z. B. *Baldur's Gate*)
❑ Rundenstrategie (z. B. *Heroes of M&M 8*)
❑ Sportspiele (z. B. *FIFA 2000*)
❑ Wirtschaftssimulationen (z. B. *Anstoss 3*)

Wie viel geben Sie für Spiele aus?
❑ Ich kaufe meistens aktuelle Neuerscheinungen
❑ Ich kaufe in erster Linie Budgetspiele und Compilations
❑ Ich kaufe sowohl als auch

Wie alt sind Sie?
❑ bis 16 Jahre ❑ 17 bis 20 Jahre
❑ 21 bis 29 Jahre ❑ 30 bis 39 Jahre
❑ älter als 40 Jahre

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games und wie bewerten Sie uns im Vergleich?

Häufigkeit

	Abonniert	Lese ich	regelmäßig	Selten/nie
PC Games	❑	❑	❑	❑
______	❑	❑	❑	❑
______	❑	❑	❑	❑

Bewertung in Schulnoten

	Inhalt der Heft-CD-ROM	Benutzerfreundlichkeit der Heft-CD-ROM	Layout (Heftdesign)	Kompetenz	Papier-/Druckqualität	Texte	Verständlichkeit	Aktualität	Übersichtlichkeit	Preis-Leistungs-Verhältnis
PC Games	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
______	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
______	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre - kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" - allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** — z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** — z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	91	08/00
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
BladeRunner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	DelphineSoftware	83	10/99
Discworld Noir	Adventure	GTInteractive	88	07/99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Gabriel Knight 3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
Icewind Dale	Rollenspiel	BlackIsle	81	09/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	SierraStudios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Planescape Torment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	ValkyrieStudios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Baphomets Fluch 2	Adventure	RevolutionSoftware	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	BethesdaSoftworks	77	03/98
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGeneration Software	73	10/99
DevilInside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gorky17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
LandsofLore2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
LandsofLore3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Little BigAdventure2	Action-Adventure	Adeline Software	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	NewWorldComputing	73	09/99
D.O.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	QuanticDream	72	12/99
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Star Wars: Episode 1 - Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	InteraktiverSpielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
BlackDahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	NewWorld Computing	57	07/00
Dark Vengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Der Ring der Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Galador	Adventure	TopwareInteractive	59	05/99
Jack Orlando	Adventure	TopwareInteractive	70	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	NewWorld Computing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	In Utero	61	08/00
Queen: The Eye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
QuestforGlory5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	Gremlin Interactive	69	07/00
StarTrek: Der Aufstand	Adventure	PrestoStudios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	WestkaEntertainment	40	07/00
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	LegendEntertainment	31	01/99
Corum 2 - DarkLord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
DarkSide of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	RavensburgerInteractive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	ToygardensMedia	46	01/00
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
DraculaResurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Evidence	Adventure	BMGInteractive	60	09/97
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Hazard	Rollenspiel	Wizard Soft	15	03/00
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	VirtualX-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	Rocket Science	65	12/97

Action

- **Action-Adventure** — z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** — z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** — z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** — z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** — z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** — z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** — z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
DarkProject 2 - The Metal Age	Action-Adventure	LookingGlass	91	05/00
Drakan	Action-Adventure	SurrealSoftware	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
ProPinball: BigRaceUSA	Flipper	Cunning Developements	90	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
TombRaider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
UnrealTournament	3D-Action	EpicGames	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	LegendEntertainment	90	01/00
Battlezone2	Action-Strategie	PandemicStudios	86	12/99
Descent3	3D-Action	OutrageEntertainment	80	08/99
Descent3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Deus Ex	Action-Adventure	Ion Storm	89	08/00
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	05/98
Gex3D: Enter the Gecko	Jump&Run	CrystalDynamix	89	07/98
GrandTheft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand TheftAuto2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: OpposingForce	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK 2	Action-Adventure	Bioware	87	07/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	OddworldInhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Pinball: FantasticJourney	Flipper	Cunning Developements	82	02/00
RainbowSix	Action-Strategie	RedstormEntertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
RogueSpear	Action	RedstormEntertainment	81	11/99
SWAT 3: Close QuartersBattle	Action-Strategie	SierraStudios	85	02/00
SystemShock2	Action-Adventure	Looking Glass	89	10/99
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok2: SeedsOfEvil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	WildfireStudios	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut Software	86	03/98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
DisneysTarzan	Jump&Run	EurocomEntertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	Computer Artworks	74	05/00
Flying Heroes	3D-Action	Illusion Softworks	75	07/00
Frogger	Jump&Run	SCEECambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
GrandTheftAuto: London1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump&Run	AmazingStudios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	IllusionSoftworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate '76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate82	Action	Activison	76	01/00
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	EpicGames	84	04/98
JudgeDredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85	07/98
Kiss: Psycho Circus	3D-Action	ThirdLaw	74	09/00
LinksExtreme	Golfspiel	AccessSoftware	71	09/99
MicroMachinesV3	Rennspiel	Midway	75	08/98
NerfArenaBlast	3D-Action	Visionary	77	03/00
Nuclear Strike	Action	ElectronicArts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Rainbow Six: EagleWatch (Z)	Action-Strategie	RedstormEntertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	UbiSoft	70	12/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	CrystalDynamix	76	11/99
SpecOps	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
StarTrek: KlingonHonor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	CoreDesign	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	CriterionStudios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
UltimateRace Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	CycloneStudios	84	01/98
Uprising2: LeadAnd Destroy	Action-Strategie	CycloneStudios	72	03/99
V2000	Action	GrolierInteractive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'emup	SegaPC	88	11/97
A Bug'sLife	Jump&Run	DisneyInteractive	51	04/99
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
BleifussFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bust-A-Move	Action	LesBirdandRuben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	HasbroInteractive	54	01/99
Chasm: TheRift	Arcade-Action	ActionFormsLtd.	78	12/97
Croc2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	IonStorm	68	07/00
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
DinoCrisis	Action-Adventure	Capcom	65	08/00
EarthwormJim3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	ChaosWorks	59	01/99
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	ProbeEntertainment	60	03/99
FightingForce	Action	CoreDesign	60	05/98
Force 21	Action-Strategie	RedstormEntertainment	56	09/99
Glover	Jump&Run	InteractiveStudios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! TrackPack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
Infestation	Action	Frontier Developments	58	09/00
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
MachineHunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	RavenSoftware	61	12/97
Martian Gothic	Action-Adventure	Creative Reality	64	07/00
MassDestruction	Action	NMS Software	71	10/97
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
PuzzleBobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rocket Jockey	Action	Rocket ScienceGames	70	12/97
Rogue Spear - UrbanOperations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
RogueSquadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
SavageArena	Action	Rage Software	50	07/99
SentinelReturns	Action	HookstoneProductions	62	08/98
ShadowMaster	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
SinistarUnleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Slam Tilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
SmallSoldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Spearhead	Action-Strategie	MAKTechnologies	63	11/98
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
StarWars: Episode 1 - Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
SuperBubsy	Action	Accolade	70	10/97
TellurianDefence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
TreadMarks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
Tunguska	Action	ProjectTwo	57	03/99
Vangers: One for the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Virus	3D-Action	KidumMultimediaLtd.	62	12/97
WildMetalCountry	Action	DMA	55	07/99
3D Pinball:Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
AtomicBomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Big Brother - TheGame	Geschicklichkeit	Lost Boys	10	06/00
Blood Omen - LegacyofKain	Action	SiliconKnights	58	11/97
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Die Original Moorhuhnjagd	Action	Phenomedia	-	07/00
Die Racheder Sumpfhühner	Action	KochMedia	17	06/00
Disney's verrückte Spielesammlung	Action	Disney Interactive	38	06/00
FutureCopLAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
HugoWild River	Rennspiel	NBGVerlag	41	06/98
HugoXL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LodeRunner2	Arcade-Action	Presage Software	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Motorhead	Rennspiel	Digital illusions	46	06/98
NaturalFawn Killers	3D-Action	GameplayCompany	30	03/99
Peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
PinballArcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Plane Crazy	Rennspiel	InnerWorkingsLtd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
TheAtari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
TinyTiger	Jump&Run	United Software	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - TheGreat War	Weltraum-Action	VolitionInc.	86	08/98
FlightSimulator2000	ZivileFlugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	MicroProse	85	05/00
M1 TankPlatoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior3	Kampfrobotersimulation	ZipperInteractive	82	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	DigitalAnvil	84	06/00
Tachyon - The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
Total Air War	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	80	02/00
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-WingAlliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
EnemyEngaged:RAH-66Comanchevs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	RazorWorks	72	05/00
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulations Inc.	70	05/99
F-16MultiroleFighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22Red Sea Operations(Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker2.0	Flugsimulation	EagleDynamics	70	02/00
Fly!	ZivileFlugsimulation	TerminalReality	70	09/99
FlyingCorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane'sF-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow2	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	79	01/98
MiG-29Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
StarfleetAcademy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
StarfleetAcademyMission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
X-Tension (Z)	Weltraum-Action	Egosoft	79	09/00
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
ApacheHavoc	Hubschraubersimulation	RazorworksStudios	65	02/99
F/A-18 Hornet3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16 FightingFalcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22Air DominanceFighter	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	01/98
Flight Simulator 98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
FlightUnlimited2	ZivileFlugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited 3	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	60	12/99
Ilangsim	Flugsimulation	Wilco Publishing	55	02/00
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
I-WarSpecial Edition	Weltraum-Action	ParticleSystems	66	12/99
Klingon Academy	Weltraum-Action	14 Degrees East	69	09/00
Nations WWII FighterCommand	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Panzer Commander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
SilentHunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	AeonElectronicEntertainment	79	01/98
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TopGun: Hornet'sNest	Flugsimulation	Zipper Interactive	62	03/99
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wingvs. TIE Fighter:Balanceof Power (Z)	Weltraum-Action	TotallyGames	70	02/98
688(I)Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane's Combat Simulations	60	09/97
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
LuftwaffeCommander	Flugsimulation	EagleInteractive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
ProPilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
ProPilot99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: StarshipCreator	Raumschiff-Baukasten	TheImergists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECCInternationalCorp.	52	04/98
Virtual Skipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

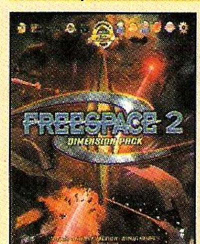
- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
FIFA2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich98: Die Fußball-WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel 1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBALive2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts	90	05/00
NHL2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EASports	94	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	TerminalReality	87	03/98
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	DeibusStudios	83	12/99
Euro 2000	Fußball-Simulation	EASports	81	07/00
F1 2000	Formel-1-Simulation	EASports	80	05/00
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP 500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	MicroProse	86	09/00
Käfer Total	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	AngelStudios	83	07/99
Motocross Madness 2	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	84	08/00
N.I.C.E. 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	MagneticFields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rallye-Simulation	DigitalIllusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudios London	86	10/99
Sega Rally 2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
Superbike 2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Teque Interactive	74	08/98
Demolition Racer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSF Golf 99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
F1 World Grand Prix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
Madden NFL 2000	Football-Simulation	EASports	70	12/99
Madden NFL 98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
N.I.C.E. 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball 2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	DataBecker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attentionto Detail	74	04/99
Rollcage Stage 2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	SegaPC	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	ImageSpace Inc.	71	07/99
Super 1 Karting	Cart-Simulation	Interactive Entertainment	72	07/00
Tiger Woods 2000	Golfsimulation	RainbowStudios	77	07/00
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFA Champions League 99/2000	Fußballsimulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	StormfrontStudios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	TequeInteractive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DSF Football	Football-Simulation	Sierra Sports	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	Sierra Sports	70	10/97
DSF Ultimate Golf	Golfsimulation	Vertex	54	09/00
Ford Racing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	SegaPC	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	MidasInteractive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	FriendlySoftware	62	06/99
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBA Action 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	HighVoltage Software	67	10/99
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Renegade Racers	Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/00
Roland Garros 2000	Tennis-Simulation	Cryo Interactive	66	08/00
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	Sensible Software	60	06/98
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Suzuki Alstare Extreme Racing	Motorrad-Rennspiel	CriterionStudios	69	07/00
The Dukes of Hazzard	Rennspiel	SouthPeakInteractive	57	09/00
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play 99	Baseball-Simulation	ElectronicArts	71	07/98
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VRSports	89	12/97
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang!Software	58	09/98
Boss Rally	Rennspiel	BossGameStudios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Deutschland Europameister 2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSF All Star Tennis 2000	Tennis-Simulation	AquaPacific	24	09/00
DSF Football 98	Football-Simulation	Sierra Sports	46	09/98
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
Hot Wheels-Stunt Driver	Rennspiel	SemiLogic	43	09/00
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	ElectronicArts	57	05/99
Nascar Road Racing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
NFL Blitz	Football-Simulation	GTInteractive	39	12/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EASports	45	02/99
Riding Star	Reitsimulation	MidasInteractive	12	11/99
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
Silkolene Honda Supercross GP	Rennsimulation	TheDawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCC Entertainment	34	03/00
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	MidasInteractive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98

Budgetspiele

Was Sie in den Wühlkisten finden

Freespace 2 Dimension Pack



Entwickler: Volition
Anbieter: Virgin
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Enthält die Vollversion von *Freespace 2* sowie 20 neue Missionen
Test: PC Games 01/2000, 84%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Spaß pur: atemberaubend große Raumschiffe, riesige Schlachten, viele Missionen und die eingängige Steuerung machten *Freespace 2* zum Knüller.

Bundesliga STARS 2000 Classic



Entwickler: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Enthält die komplett unveränderte Originalversion
Test: PC Games 09/99, 78%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Das arg gewöhnliche Fußballspiel konnte keine Innovationen wie bei der *FIFA*-Serie bieten und fiel beim Publikum durch. Solide, aber nicht außergewöhnlich.

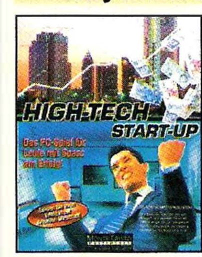
Croc Classic



Entwickler: Argonaut
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Enthält die komplett unveränderte Originalversion.
Test: PC Games 03/98, 86%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Das etwas ältere 3D-Jump&Run war auf der PlayStation erfolgreich, für PC-Spieler war wohl die Grafik zu niedlich und das Spielprinzip bei weitem zu schlicht.

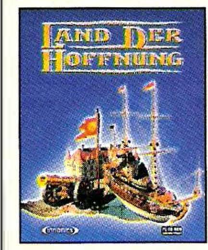
High-Tech Start-Up



Entwickler: Monte Christo
Vertrieb: Koch Media
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Schlichte Wirtschaftssimulation im Stil der 80er-Jahre.
Test: PC Games 02/2000, 61%
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Nur wenige Monate ist *High-Tech Start-Up* auf dem Markt, dennoch ist das Spiel in der Budget-Liste gut aufgehoben: veraltetes Spielprinzip, null Abwechslung.

Land der Hoffnung



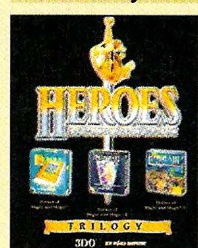
Entwickler: Innonics
Vertrieb: Koch Media
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Uneigenständiger, dennoch unterhaltsamer *Siedler 3*-Klon.
Test: PC Games 07/99, 60%
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Alte Ideen, zeitgemäße Grafik, gute Umsetzung - schon hat man ein nettes Spiel. Wer aber nicht: Wer bereits ein Aufbaustrategiespiel hat, kann *LDH* ignorieren.

Hitsammlung

Aktuelle Highlights unter 20 Mark

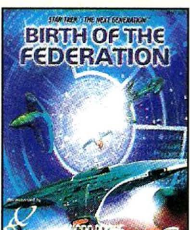
Heroes of Might and Magic III Trilogy



Entwickler: New World Computing
Vertrieb: Ubi Soft
Preis: Ca. DM 90,-
Besonderheiten: Enthält alle drei Teile der *Heroes of Might and Magic*-Serie.
Test PC Games 06/99, 81%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Nach wie vor gehört die *HOMM*-Serie zu den spielerischen Spitzenreitern unter den rollenspielartigen Rundenstrategietiteln. Selbst Teil 1 ist noch gut spielbar.

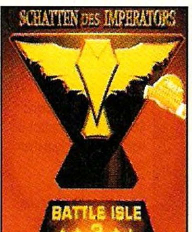
Birth of the Federation (Sat 1 Edition)



Entwickler: MicroProse
Vertrieb: Eidos
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Missglückter Nachfolger des legendären *Master of Orion 2*.
Test PC Games 07/99, 52%
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Die spröde Programmoberfläche und das langsame, auf Dauer sehr eintönige Spielprinzip verbergen gekonnt die wenigen Stärken des Rundenstrategiespiels.

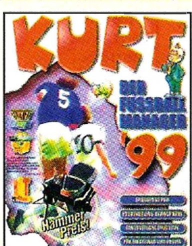
Battle Isle 3



Entwickler: Blue Byte
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Eines der letzten großen Rundenstrategiespiele aus Deutschland
Test: PC Games 10/95, 90%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: *Battle Isle* und die Vorgänger-Serie *History Line* machten mit ihrer hohen Gegnerintelligenz und einem gut ausbalancierten Gameplay die Rundenstrategie populär.

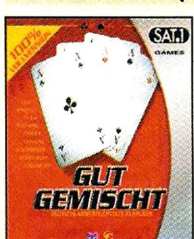
Kurt – Der Fußballmanager



Entwickler: Heart-Line
Vertrieb: Heart-Line
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Fußball-Management-Simulation mit hohem strategischen Anspruch
Test: PC Games 03/99, 85%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Vor allem der alberne Spieltitelstand dem Erfolg der Wirtschaftssimulation im Weg, inhaltlich kann sich *Kurt* mit jedem *Bundesliga Manager* oder *Anstoss* messen.

Gut Gemischt (Sat 1 Edition)



Entwickler: Mad Cat
Vertrieb: ak tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Grafisch akzeptables, netzwerkfähiges Kartenspiel
Test: -
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Die Sammlung enthält die Kartenspiele *Skat, Rommé, 17+4, Mau-Mau, Poker, Canasta, Schwimmen, Doppelkopf* und *Schafkopf*. Identisch mit der Eidos-Version.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Street Luge Racing	Rennspiel	Fusion Interactive	38	06/00
Strongman Competition	Sportspiel	Cat Daddy Games	19	06/00
Test Drive 4	Rennspiel	Pitbull Syndicate	73	02/98
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test Drive Off-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99

Strategie

- **Echtzeitstrategie** – z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** – z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** – z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** – z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** – z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** – z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** – z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Die Sims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare	92	12/99
Earth 2150 2.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
C&C 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer 3: Feuersturm (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	D /00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Pandemic Studios	82	08/00
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industrie-Gigant Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Ground Control	Echtzeitstrategie	Massive Entertainment	80	08/00
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	Digital Reality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lemmings Revolution	Taktik	Tarantula Studios	80	06/00
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Pharao - Kleopatra (Z)	Aufbaustrategie	Impressions	81	09/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Shadow Company	Echtzeittaktik	Sinister Games	89	11/99
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
Close Combat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Storm over Gift 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	Rundenstrategie	3DO Studios	79	09/00
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	New World Computing	79	01/00
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	Data Design Interactive	72	03/00
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogun: Total War	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	78	06/00
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity 3000 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Philos Laboratories	79	04/00
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warlords: Battlecry	Echtzeitstrategie	Strategic Studies Group	73	09/00

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
You don't know Jack 3	Quizspiel	Berkley Systems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Army Men in Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Axis & Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Corp Wars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
DSF Welt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulations	64	07/99
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
High Tech StartUp	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
MahJongg	Denkspiel	DataBecker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käpt'ns Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	Topware Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	AzurSoft	50	02/00
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Manager 2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Ancient Conquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Bing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Business Tycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
Puzzle Trouble	Denkspiel	Soft Enterprises	42	08/00
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Shadow Watch	Strategie	Red Storm Entertainment	45	04/00
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Starship Soldiers	Echtzeittaktik	Silicon Dreams	49	06/00
Wall Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen hinter der Wertung gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	VisionMaster 450	03/98	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic1996F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Creative Labs	SB Live! Player1024	01/00	DM 149,-	92%
TerraTec	XLerate Pro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	01/00	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Hercules	3D Prophet IIGTS 64MB	07/00	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700Pure	07/00	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet IIGTS 32 MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFast GeForce2GTS	08/00	DM799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	DM 750,-	86%
Guillemot	3DProphet DDR-DVI	02/00	DM 620,-	84%*
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	DM 680,-	84%*
Elsa	ErazorX²	02/00	DM 630,-	83%*
Creative	3D Blaster AnnihilatorPro	02/00	DM 550,-	83%*
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM550,-	82%*
Elsa	Erazor X	01/00	DM 500,-	81%*
Asus	AGP-V6600 Pro64Pure	06/00	DM 650,-	80%*
Creative	3D BlasterAnnihilator	12/99	DM 499,-	80%*
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 500,-	80%*
Ati	Rage Fury MAXX	03/00	DM599,-	75%*
Asus	AGP-V3800 UltraDeluxe	09/99	DM520,-	74%*
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM569,-	73%*
Matrox	MillenniumG400MAX	09/99	DM 480,-	72%*
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM370,-	72%*
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	72%*
ATI	RageFuryPro	12/99	DM 389,-	71%*
3dfx	Voodoo3 3000AGP	06/99	DM 329,-	71%*
3dfx	Voodoo3 3000PCI	02/00	DM329,-	71%*
Elsa	Erazor III Pro	12/99	DM 399,-	71%*
Matrox	MillenniumG400 32MB	08/99	DM 369,-	70%*
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	68%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	02/98	DM119,-	88%
Saitek	Cyborg3DStick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan Extreme Digital3D	12/99	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	-	DM79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM69,-	79%
CH Products	F-16Fighterstick	04/98	DM190,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	DM 99,-	78%
Guillemot	JetLeader3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	-	DM99,-	74%
Fanatec	F-22Twister	-	DM69,-	73%
InterAct	SpeedLink MK27	07/00	DM 40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWForceFeedback Pro	11/97	DM239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet LeaderForce Feedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	08/00	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	GamePadPro	11/99	DM 89,-	Award, 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	02/98	DM 49,-	Award, 80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	DM 129,-	79%
Saitek	P2000	09/00	DM 99,-	78%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SWGamepad	02/98	DM69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	DM70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM79,-	77%
Creative	GamePad Cobra	-	DM40,-	77%
Saitek	Cyborg 3DPad	-	DM99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	07/00	DM 45,-	74%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula ProDigital	07/00	DM199,-	85%
SideWinder	SWPrecision RacingWheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	DM179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	DM 149,-	74%
EndorFanatec	Le Mans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100RacingWheel	12/99	DM 129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SWFF Wheel	12/98	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula ForceGT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingManFormula Force	02/99	DM299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM 249,-	82%
InterAct	V4 FF RacingWheel	03/99	DM249,-	76%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	IntelliMouse Explorer	11/99	DM120,-	86%
Kärna	Razer Boomslang 2000	06/00	DM 199,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	06/00	DM90,-	82%
Microsoft	IntelliMouseOptical	06/00	DM 120,-	81%
Saitek	GM1	06/00	DM70,-	80%
Logitech	ForceFeedback-Mouse	11/99	DM 180,-	79%
Logitech	WMGamingMouse	06/00	DM79,-	78%
Genius	KYENetScrollOptical	06/00	DM 100,-	77%

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

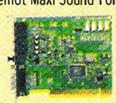
Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)

Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

Soundkarten

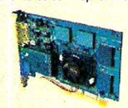
Referenz
Creative SB Live! Player 1024

Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo

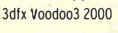


Grafikkarten

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet II GTS 64MB



Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



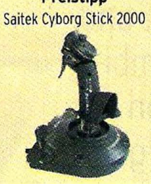


Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro



Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro

Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro

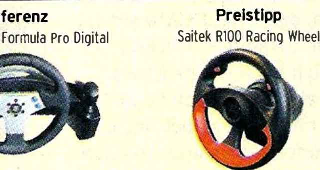


Preistipp
Creative GamePad Cobra

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital

Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel

Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel

Spielemäuse

Referenz
Microsoft IntelliMouse Explorer

Preistipp
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye

Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089-250000
3dfx	www.europe.3dfx.com	0180-5177617
ABit	www.abit.nl/german/index.htm	0031-77-3204428
Acer	www.acer.de	01805-009898
ACT Labs	www.actlab.com	0541-122065 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	0032-23523411
AMD	www.amd.com	089-450530
AOpen	www.aopencom.de	02102-157777
Asus	www.asuscom.de	02102-95990
Ati Technologies	www.ati.com	089-665150
A-Trend	www.a-trend.com	0031-243788809
AVM	www.avm.de	030-39760
Aztech Labs	www.aztech.de	06145-9525
Brother	www.brother.de	0180-5002490
Canon	www.canon.de	02151-349566
CH Products	www.chproducts.com	0541-122065 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	01803-221221
Conner	siehe Seagate	0800-1826831
Creative	www.creative.com	069-66982900
Cyrix	www.cyrix.com	0130-813839
Daewoo	www.daewoo.de	06033-9691-0
Dell	www.dell.de	0180-5224465
DFI	www.dfi.com	06151-66820
Diamond/S3	www.diamondmm.de	08151-266330
Eizo	www.eizo.de	02153-733-0
Elsa	www.elsa.de	0241-6065112
Endor Fanatec	www.endor.de	01805-326283
Epox	www.elito-epox.de	09241-991740
Epson	www.epson.de	01805-234150
Fujitsu	www.fujitsu.de	089-323780
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800-1825262
Genius	www.kye.de	02173-974321
Gigabyte	www.gigabyte.de	040-25330410
Goldstar	www.goldstar.de	02154-492160
Gravis	www.gravis.com	0541-122065 (Profisoft)
Guillemot	www.guillemot.de	0211-338004466
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	-
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161-69488-0
Hercules	www.hercules.com	0211-338004466
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	0180-5326222
Highscreen	www.vobis.de	0190-787776
Hitachi	www.hitachi-eu.com	0211-5283-0
Hoontech	www.hoontech.com	07152-398880
IBM	www.ibm.de	0711-7850
Iiyama	www.iiyama.de	0800-1003435
Intel	www.intel.de	089-991430
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	01805-125133
Iomega	www.iomega.com	069-95086359
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	06171-7005-0
Labtec	www.labtec.com	0811-997130
Lexmark	www.lexmark.de	0800-5396275
Logitech	www.logitech.de	069-92032165
Matrox	www.matrox.de	089-6144740
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	02365-9520
Maxtor	www.maxtor.com	089-9624190
Microsoft	www.microsoft.de	0180-5251199
Miro Displays	www.miro.de	06102-36670
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	02102-486770
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180-5212530
Motorola	www.motorola.de	0611-36110
MSI Computer	www.msi-computer.com	069-498930
NEC	www.necd.de/gerw/index.htm	089-962740
Nvidia	www.nvidia.com	-
Oki	www.oki.de	0211-52660
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521-9696200
Pearl	www.pearl.de	07631-3600
Philips	www.philips.de	01805-356767
Pioneer	www.pioneer.de	02154-913-0
Plextor	www.plextor.com	032-27255522 (Belgien!)
QDI Legend	www.qdigrp.com	040-61135316
QMS	www.qms-gmbh.de	089-6302670
Quantum	www.quantum.com	02921-992358
Quickshot	www.quickshot.com	-
Saitek	www.saitek.de	089-54612710
Samsung	www.samsung.de	01805-121213
Seagate	www.seagate.com	089-14305000
Shuttle	www.spacewalker.com/german	-
Sony	www.sony.de	0180-5252-586
Soyo	www.soyo.de	0441-20910-40
Targa (Actebis)	www.targa.de	01805-8274272
Taxan	www.taxan.de	0201-7990400
Tekram	www.tekram.de	02102-3028-40
Teles	www.teles.de	0190-871101
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157-81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	0211-338004466
Trust	www.trust.com	-
Videologic	www.videologic.com	06103-934714
Viewsonic	www.viewsonic.com	0800-1717430
Western Digital	www.westerndigital.com	0531-21180 (CHS)
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744-944390
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546-9190
Zyxel	www.zyxel.de	01805-213247



Rossis Rumpelkammer

Nicht dass mir Japan durch neue Erfindungen sonderlich ins Auge stechen würde – vielmehr ist es diese unberechenbare Eigenschaft, vorhandene Erfindungen auf erstaunliche Art und Weise zu verkleinern und lustig miteinander zu kombinieren. Als neulich ein Bekannter von mir mit einem Stift Notizen in seinen Organizer machte, war für mich die Welt nur noch so lange in Ordnung, bis er sich das Ding ans Ohr klemmte und telefonierte. Offensichtlich hat für die Firma Nokia die Zukunft schon längst begonnen. Die Gegenwart ist nur noch nicht so ganz kompatibel dazu.

Futuristische Wahnvorstellungen auf ***Seite 218***



Illustration: Fred Harper

POSTALISCH

Hallo Rainer!

In der letzten PC Games habe ich gelesen, dass sich jemand über seine Postbotin beschwert hat, und möchte gerne Stellung zu dem betreffenden Leserbrief nehmen: Als Postboten sind wir immer bemüht, die uns anvertrauten Sendungen ordnungsgemäß zuzustellen, und je besser die Briefkastenanlage, umso besser die Zustellung. Nachdem ich den Leserbrief mehrmals durchgelesen habe, schätze ich mal, dass es sich bei dem runden Briefkasten um einen amerikanischen mit Fahne gehandelt haben muss. Man kann in diesen Briefkästen fast alles zustellen und sogar Sendungen wie die geniale PC Games, ohne dass die CDs dabei Schaden nehmen. Im besagten Leserbrief war die Sendung von außen noch in Ordnung und die CDs leider beschädigt. Dies darf natürlich nicht sein und die Postbotin kann es meiner Meinung nach nicht gewesen sein, denn dazu hätte sie die Sendung sehr zusammendrücken müssen und ich kann mir nicht vorstellen, dass sie den „Knack" dann nicht gehört hätte. Ich selbst hatte auch schon defekte CDs und ich habe einen normalen Briefkasten und habe das Privileg, mir meine PC Games selbst zuzustellen, und der Fehler lag nicht an mir – wie er auch bei Thomas nicht an der Postbotin lag –, sondern bei der maschinellen Bearbeitung der Sendungen – so viel mal zu meiner Fernanalyse. Ich hoffe, etwas geholfen zu haben.

Klaus Diefenbacher

Vielen Dank für deine erklärenden Zeilen. Ich habe keinesfalls deiner Kollegin Grobmotorik unterstellt – nichts liegt mir ferner –, aber in letzter Konsequenz ist es ja auch egal,

was zur Beschädigung der CDs geführt hat. Solange es sich hierbei nicht um höhere Gewalt in Form von Eingreifen extraterrestrischer Intelligenzen handelt, seid ihr für die ordnungsgemäße (im Klartext unbeschädigte) Zustellung verantwortlich. Da seit dem letzten CDU-Parteitag keine fremden Lebensformen mehr gesichtet wurden, scheidet diese Ausrede ebenso aus wie ein Verbiegen der CD durch Erdstrahlen. Was mich an dieser Stelle jedoch brennend interessieren würde, ist die Sache mit der maschinellen Bearbeitung. Von welcher Art Maschinen ist da die Rede? Dampfgetriebenen? Und vor allem: Wieviel PS haben die Dinger? Gibt es daran kein Ventil zur Feinabstimmung oder wird alles mit maximaler Leistung in ein DIN-gerechtes Format gehämmert? Ich habe durchaus Respekt davor, wie sich die gelbe Post in den letzten Jahren zu einem modernen, starken Unternehmen gemausert hat, aber müsst ihr eure Kraft so drastisch demonstrieren?

Ich hoffe, etwas geholfen zu haben irrt sich Klaus

Stiftung Rossitest

Rossi des Monats

Hinterhältige Spaßbremse

Liebe Kinder – etwas Schlimmes ist geschehen. Eine Firma namens H+BEDV Datentechnik hat das Böse auf die Menschheit losgelassen. Ein Programm namens GameSitter, das wirklich dazu in der Lage ist, euch bestimme Spiele, das Spielen zu bestimmten Uhrzeiten oder die Computerzockerei gänzlich unmöglich zu machen. Wenn ihr jetzt müde kichert, habt ihr euch zu früh gefreut. Das Böse kann nicht so ohne Weiteres einfach entfernt werden. Auch die dumpfe Masche, einfach die Systemuhr zu verstellen, hilft nix. Gegen dieses Programm ist nahezu kein Kraut gewachsen. Eigentlich ist das Programm für Firmen gedacht, damit die Volkswirtschaft nicht noch einmal Verluste in Milliardenhöhe hinnehmen muss, weil die Moorhühner kürzlich Zuwachs bekommen haben oder weil Millionen Arbeitnehmer monatelang nix anderes tun, als *Solitär* zu spielen. Ich dachte bisher eigentlich immer, dies wäre nur bei Behörden der Fall, aber da inzwischen die Rechnungen einer Behörde schon mit erschreckender Geschwindigkeit ankommen, scheinen sie zumindest beim Finanzamt dieses Programm bereits erfolgreich einzusetzen. Leider war der GameSitter noch nicht in Gebrauch, als ich meinen Lohnsteuerausgleich machte. Wie auch immer: Erzählt allen euren Bekannten, dieses Programm würde einen Virus enthalten, der den Inhalt jeder Festplatte der zuständigen Abteilung der Sittenpolizei mailt und danach alle Dateien löscht sowie die mühsam gesammelten Bookmarks entfernt.

GAMESITTER So sieht die Spaßbremse in Aktion aus, wenn sie unerbittlich, brutal und gnadenlos zuschlägt.

ROSSICAM

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich habe nur eine Frage: Wer ist die Fruchtschnitte in der Rossicam? Ist das deine Praktikantin, die dafür sorgt, dass die Fledermaus richtig herum baumelt? Das solltest du bzw. sollten Sie (so lange kennen wir uns ja noch nicht) falsch verstehen. Oder ist das deine Sekretärin, die dir den Tag mit Kaffee versüßt, dir hilft, die Fanpost durchzublättern, und dir Zigaretten holt? Kann es sein, dass sich unter dem Pseudonym Rainer Rosshirt etwa doch eine Frau verbirgt? Bitte um Antwort. In voller Verneigung vor ihrer Tätigkeit:

Christian

In voller Verneigung schleimt sich Christian ein

Ich will es eingangs mal entgegen meinen Gewohnheiten ganz salopp ausdrücken: Wie, ob oder wo meine Fledermaus baumelt, geht Sie einen (Verzeihung) feuchten Schmutz an! Wollten Sie mit dieser Bemerkung nicht im Grenzbereich jugendfreier Konversation lustwandeln, wäre Ihrem scharfen Auge sicherlich aufgefallen, dass es sich bei diesem Exemplar um ein ausgestopftes und gerahmtes handelt, das somit schon per definitionem gar nicht zu baumeln pflegt. Auch die Annahme, ich wäre eine Frau, nur weil die Rossicam gelegentlich eine solche zeigt, ist stark umnebelt von den Schwaden heftiger mentaler Gärungen. Diese Bilder zeigen unter anderem auch einen Gummibaum, ohne dass jemand, der Unterhosen nicht auf dem Kopf zu tragen pflegt, annehmen würde, ich besäße grünes Blattwerk statt Haare. Besagtes weibliches Wesen ist jedenfalls eine Kollegin von mir, welche bei der Verlosung der Büroräume die Niete gezogen hat und in meine Kemenate übersiedeln musste. Name und Telefonnummer sind mir durchaus bekannt und könnten vielleicht gegen Zuwendungen finanzieller Natur herausgegeben werden.

MEHR ROSSICAM

Hallo Rainer!

Ich hab mir doch noch einmal die Webcam reingezogen (ich gebe es zu, ich wollte noch einmal deine schnuckelige Kollegin sehen) und musste dabei irgendwie feststellen, das euer Bureaux einem Urwald gleicht. Nicht nur das: Ein Tollwut-Schild hat der Förster auch noch angebracht. Gibt es bei euch einen Förster? Was zahlt der Verlag, damit ihr in so einer gefährlichen Umgebung arbeitet? Knuddel Jasmin mal von mir.

CU, Moritz

Wegen der zwölf Container Hydrokultur gleich von einem Urwald zu sprechen, halte ich für stark übertrieben. Wir brauchen diese Pflanzen, damit wir uns nicht sehen müssen – der gnädige Wildwuchs überdeckt alles. Das Schild „Wildtollwutgefährdeter Bezirk" wurde von der Geschäftsleitung vor meinem Schreibtisch aufgestellt, um bei gelegentlich auftauchenden Besuchern jegliche Haftung auszuschließen. Jasmin knuddeln – das könnte ins Auge gehen (das ist durchaus wörtlich zu verstehen).

Ich hab mal eine Frage an dich mischt sich TerminatorL ein

ANRÜCHIG

Hallo Rainer,

ich habe mal eine Frage an dich: Warum stinken die Demo-CDs immer so komisch?

TerminatorL

Zum Glück kann jetzt niemand meinen verwirrten Blick sehen. Was tun unsere CDs? Natürlich haftet ihnen das feine Bukett des Klebstoffes an, auch ein etwas holziges Odeur des Papiers vermag man zu erkennen. Der Duft der Druckfarbe hat einen

ganz, ganz leichten Unterton von Lavendel und der geübte Parfümeur nimmt auch Spuren des Lösungsmittels wahr, das im Lack des Glanzpapieres enthalten ist. Wenn du jetzt deine etwas oberflächliche Formulierung „stinkt so komisch" etwas differenzieren könntest, wäre ich auch in der Lage, dir zu antworten. Solltest du jedoch leichtes Aroma von Käse wahrnehmen, vermute ich eher, dass du zu klein bist und die PC Games immer zu nahe bei deinen Füssen liest. In dem Fall würden nur geruchshemmende Einlagen oder artistische Verrenkungen (die PC Games während des Lesens hoch über den Kopf halten) helfen.



GRUNDSÄTZLICHES

Hallo,

eine Frage: Habt ihr vor, in irgendeiner Form auf die zunehmende Anzahl von Macintosh-Umsetzungen/-Entwicklungen zu reagieren, und wenn ja, wie? Wäre es nicht ein Zugewinn, auch vermehrt auf Mac-Entwicklungen und, falls vorhanden, auf Systemvoraussetzungen etc. einzugehen, wenn ein Spiel im Preview- oder Test-Teil erscheint?

Grüße, Sven Baars

Ich kann auf deine Frage kurz oder ausführlich antworten. Die Kurzform wäre ein schlichtes, ergreifendes „Nein – haben wir nicht vor". Die ausführliche Antwort: Der Titel dieses Magazins ist PC Games, wobei PC ebenso zu betonen ist wie Games. Was wollen wir mit diesem Titel assoziiert wissen? Wir berichten darin über Spiele für den PC. Ein systemübergreifendes Magazin werden wir nie werden, was auch schon durch die Wahl des Namens ausgeschlossen wurde.

LET THE SUN SHINE

Hallo Rainer!

Ich als nicht alleiniger Nutzer von Computersystemen auf dieser Erde werde oft wegen meiner Hautfarbe diskriminiert. Sie entspricht nicht gerade dem Kokosnussbraun derer, die sich mit dem langweiligen Programm der manchmal scheinenden Sonne zufrieden geben. Deshalb frage ich mich, ob man nicht Computerbildschirme entwickeln könnte, die sozusagen wie ein Solarium wirken. Deshalb, Rainer Rosshirt, bitte ich dich, dieses Schreiben zu veröffentlichen, um armen, von Vorurteilen geplagten Computerbenutzern zu helfen.

Thomas Hollaus

Putzige Idee! Ein Rudel von osramgebräunten Computerfreaks. Wenn man jetzt noch die Stromversorgung des PC mittels Muskelkraft regeln könnte, würden wir alle aussehen wie frisch dem Fitnessstudio entsprungen. Mensch, ist mir schlecht. Ich kann dir aber gerne sagen, was du mit meiner Unterstützung machen kannst: Du kannst sie vergessen! Ich unterstütze diesen modischen Firlefanz doch nicht auch noch. Wer will schon aussehen wie ein Mallorca-Urlauber? Wer ist denn alles braun gebrannt? Osram-Eremiten, Fitness-Spartaner, Frührentner, Mallorca-Urlauber und Bauarbeiter. Zumindest gegen Bauarbeiter habe ich nichts einzuwenden. Aber muss ich deswegen einen Teint wie ein solcher haben?

Rainers Einsichten

Ist das die Rache der Japaner für die mangelhafte Würdigung der glorreichen Godzilla-Filme?

Fortsetzung von Seite 216

Für ein Handy ist das 9000i etwas zu klobig und für einen Organizer zu klein. Wer mag schon gern Geräte bedienen, die für die Jackentasche zu groß, aber für menschliche Finger zu filigran sind? Ich bin mir über die Beschaffenheit vulkanischer Finger nicht so ganz im Klaren, kenne aber dafür genau die Dimensionen der meinigen, die beim Gebrauch derartiger Elektronik immer zu heftiger Knotenbildung tendieren. Als ich neulich mit entschlossenem „Banzai" einen Computershop enterte, stolperte ich über die Firma Sharp, die nun wirklich in ihrem Organizer (natürlich internetfähig, selbstverständlich Farbdisplay und Faxmöglichkeit) auch noch eine digitale Kamera eingebaut hat. Auf die Frage, warum denn keine Spiele implementiert wurden, drohte man mir mit einem Katana. Ich brauchte zwei Stunden Zen-Meditation, um mein Tao wieder geradezubiegen! Auch mein Handy stellt mit seinen extrem kleinen Tasten meine Motorik immer wieder auf eine harte Probe, genauso wie mein unverzichtbares externes Gedächtnis von 3Com. Sollte das die Rache der Japaner dafür sein, dass wir die alten Godzilla-Filme nie richtig gewürdigt haben? Eine Generation von Kindern, die in Taschenrechner sprechen und gebannt das Geschehen in ihren Armbanduhren beobachten? Eine vollständig neue Art von Feinmotorik wird dazu führen, dass unsere Enkel zwar Tasten in der Größe von Fliegenkot bedienen können, aber gänzlich bei dem Versuch versagen, ein Brot zu schneiden. Im Namen aller Geplagten und Gekrümmten fordere ich Geräte, deren Dimensionen wenigstens ansatzweise der menschlichen Anatomie entsprechen. Ich fürchte mich vor dem Tag, an dem ich versehentlich mein Handy verschlucke oder auf mein Feuerzeug tippe, weil ich es mit meinem Palm-Top verwechsle. Ich sollte nicht so oft in die aufgehende Sonne sehen – ich bekomme davon immer Kopfschmerzen. Ich liebe Japan.

Ich werde diskriminiert

ärgert sich Thomas

LETZTER GRUSS

Tach auch,

ich hätte da noch eine Frage wegen des Grüßens unter Motorradfahrern. Ich weiß nicht, ob die Motorradfahrer mich auslachen oder grüßen, wenn ich mit meinem Mofa an ihnen vorbeizische. Wie unterscheide ich das und soll ich zurückgrüßen??

Alles Gute und CU: Fleischwurst

Wo nehmt ihr alle nur eure komischen Namen her? Es gab mal eine Zeit, da nannten sich meine Leser Bernd, Robert oder Hans. Inzwischen muss wohl jeder einen irrsinnig originellen Namen unter seine Mail setzten. Könnten wir uns nicht darauf einigen, uns wieder mit den Vornamen anzusprechen? Ich hab irgendwie eine innere Hemmschwelle, das Wort an eine Fleischwurst zu richten, und auch ein Terminator sollte mindestens zwei Meter groß und bewaffnet sein, um nicht albern zu wirken. Doch nun zu deinem eigentlichen Anliegen: Was fragst du ausgerechnet mich das? Du müsstest die Antwort doch eigentlich selber kennen. Zudem habe ich schon mehrmals betont, dass Fahrer von Maschinen mit weniger als 250 ccm nicht gegrüßt, sondern bespuckt werden. Das ist nun nichts gegen dich persönlich, sondern das harte, erbarmungslose Gesetz der Straße. Natürlich bleibt es dir überlassen, ob du zurückspucken möchtest, jedoch solltest du dir aber dabei immer im Klaren sein, dass moderne Motorräder über erstaunlich gute Bremsen verfügen und der finstere Typ im Handumdrehen wenden und dich einholen kann, was deinem Namen Fleischwurst eine gänzlich neue, überraschend andere Bedeutung geben könnte.

Leser fragen PC Games antwortet

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

Grand Prix 3

Einfach genial, euer *Grand Prix 3*-Test! Positiv finde ich vor allem, dass ihr die Einzigen wart, die ehrlich genug waren, um auf die fehlerhafte Lenkrad-Ansteuerung hinzuweisen! Ich muss schon sagen, das ist ein ziemliches Armutszeugnis für andere Magazine, dass die das nicht rausgefunden haben. Spielen die nur mit Cursortasten? Oder haben sie gar vor MicroProse gekuscht?

Marcus Starke, Bayreuth


SPIEL DES MONATS Grand Prix 3

Schon wieder Pole Position?

Der Lenkrad-Skandal

■ DA IST GUTES RAD TEUER
Der PC-Games-Test deckt auf, mit welchen Lenkrädern Grand Prix 3 so seine Probleme hat.

Im Tipps-&-Tricks-Teil haben wir zusammengetragen, was Besitzer der betroffenen Force-Feedback-Lenkräder tun können.

Levels selbstgemacht!

Ich muss euch für den Einfall mit dem Tutorial für den *Unreal Tournament*-Editor einfach mal richtig loben. Damit habt ihr mich jetzt so richtig von dem Mag überzeugt! Aber ich bitte euch auch darum, das Projekt richtig durchzuziehen, also vergesst bitte nicht den Teil im Tutorial, in dem ihr erklärt, wie man Tactical-Ops-, Domination- und Assault-Maps macht. Dazu können spezielle Tipps von Könnern sicher nicht schaden. Außerdem könnte der Teil ein wenig größer sein, finde ich!

Tobias Braner, Rothenberg

Wir drucken diesen Brief stellvertretend für viele hundert PC-Games-Leser, die uns zu diesem Thema geschrieben haben. Die gigantische Resonanz hat uns darin bestärkt, das Thema „Editor-Kurs" fortzusetzen und weiter auszubauen. Alle Hobby-Level-Bastler dürfen sich jetzt schon auf die nächsten Folgen freuen.

■ SO WIRD'S GEMACHT
Der UT-Leveleditor-Kurs wird in dieser Ausgabe fortgesetzt.

Fuß in der Tür

Nachdem ich euren Artikel über die unbesetzten Jobs in der deutschen Spiele-Industrie in der aktuellen PC-Games-Ausgabe gelesen hatte, entschloss ich mich dazu, eine E-Mail an jede aufgeführte Firma zu schreiben, in der ich meine Aussichten als „Nachwuchs C++ Programmierer" dargestellt habe und mich nach einem optimalen Ausbildungsweg für einen Job in diesem Gebiet erkundigt habe. Zu meiner großen Überraschung trafen schon wenige Tage nach dieser E-Mail drei Antworten bei mir ein, die ich alle sehr interessant fand, da sie auch alle denselben Grundgedanken (lieber FH als Uni) beinhalteten. Nun überlege ich für mich, diesem Ratschlag nach einem erfolgreichen Abi Folge zu leisten, wobei ich sogar schon eine (mehr oder weniger) deutliche Einladung einer Firma bekommen habe!

Tim Preuß, per E-Mail


Fuß in der Tür

Wer sucht was?

■ ARBEITSAMT
In Zusammenarbeit mit namhaften deutschen Spiele-Entwicklern hat PC Games über 100 freie Jobs vermittelt.

Inzwischen haben uns viele weitere Leser geschrieben, die bereits Einladungen zu Vorstellungsgesprächen erhalten haben. Die Resonanz auf die PC-Games-Aktion war nach Auskunft vieler deutscher Spielehersteller überwältigend.

Korb für Manager-Fans?

Ich bin ein großer Fan von Managerspielen wie *Anstoss* und bin auch zufrieden mit diesen Spielen, nur würde ich als großer Basketballfan nur zu gerne wissen, ob es in Deutschland oder zumindest in den USA ein derartiges Spiel gibt.

Andreas Barthlen, per E-Mail

Boxen, Formel 1, Eishockey, Fußball – zu diesen Sportarten gab es bislang entsprechende Managerspiele. Für Basketball-Freunde ist nach unseren Informationen bislang leider nichts geplant.

Zu viel des Guten?

Euer 30-Seiten-Special um *Diablo 2* ist doch wohl vollkommen übertrieben! Langsam glaube ich, dass ihr nur nach dem Motto verfahrt: „Ach, das Spiel wird oft verkauft. Dann geben wir ihm mal eine gute Bewertung und machen ein paar Specials, damit das Heft öfter über den Ladentisch geht." Qualitativ bessere Spiele wie *Vampire* und *Ultima: Ascension* müssen dann einstecken. Unwissende Spieler greifen im Laden dann lieber zu *Diablo 2* als zu *Vampire* oder zu *Ultima 9*.

Eugen Ehrenpreis, Osnabrück

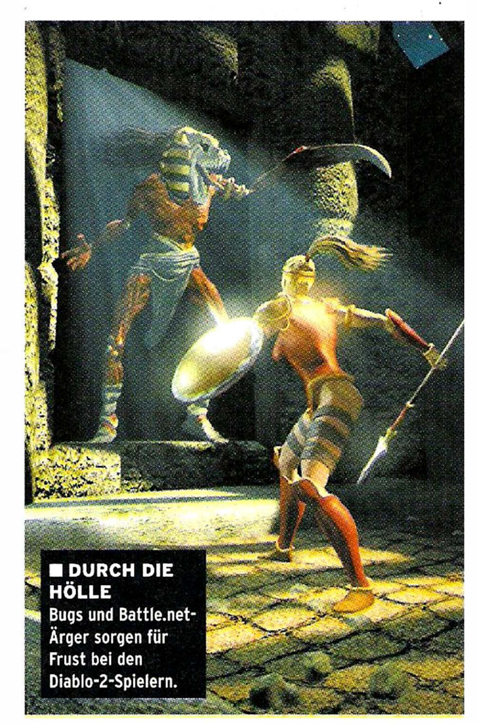
Grundsätzlich gilt: Je größer das Interesse an einem Spiel, desto umfangreicher der Test. Um das herauszufinden, führen wir Monat für Monat Umfragen durch. Wie viele Seiten Tipps & Tricks produziert werden, hängt ausschließlich vom Verkaufs-

erfolg und von der Komplexität des Spiels ab. Über 200.000 Diablo-Fans sind für uns Grund genug, um auf alle Einzelheiten einzugehen.

Achtung, Lebensgefahr!

Ich kann nur sagen, dass ich euch völlig zustimme, was die von euch angesprochenen Fehler (PCG 9/2000, Seite 99) im Artikel „Achtung, Lebensgefahr!" betrifft. Blizzard hat da einfach Mist gebaut. Mag sein, dass die richtigen Bugs – zum Beispiel das Portal, welches sich nicht mehr öffnen lässt – mit dem neuen Patch beseitigt werden. Aber die Sache mit der Widergeburt von Monstern und Endgegnern, das viel zu kleine Inventar und vor allem das „tolle" Speichersystem kann man einfach nicht so stehen lassen. Schon möglich, dass das Speichersystem zum Spielkonzept gehört, verhindert es doch, dass Spieler beim Glücksspiel etwas kaufen und, wenn es Schrott ist, einfach neu laden, aber das kann man ja auch durch vorheriges Kopieren der Save-Files erreichen. Auf jeden Fall: Blizzard muss das alles ändern, ansonsten verderben sie einem damit ganz schnell den Spielspaß. Und wer sich schon mal im Battle.net (das inzwischen ja einigermaßen stabil läuft) zu fünft mit Diablo eine Schlacht geliefert hat, der weiß, was für ein gutes Spiel damit verdorben wird (hoffentlich nicht mehr allzu lange).

Bernhard Greiner, Weilburg/Kubach


▪ DURCH DIE HÖLLE Bugs und Battle.net-Ärger sorgen für Frust bei den Diablo-2-Spielern.

Ich habe mich sehr gewundert, dass Ihr das Speichersystem von *Diablo 2* so sehr kritisiert habt. Ich finde das System eigentlich sehr gut, da man durch Beenden und Neu-Anfangen besonders am Anfang schnell hohe Stufen bekommen kann. Es ist zwar manchmal nervig, wenn man kurz vor einem Wegpunkt aufhören musste (zum Beispiel im Kloster) – aber na und?! Das bringt Erfahrung!

Benjamin Burmeister, Halle

Dazu Diablo-2-Experte Andreas Sauerland: „Was uns vorschwebt, ist ein freies Speichersystem, ähnlich dem aus Diablo 1. Man sichert seinen Spielstand, wo und wann man will. So entgeht einem keine wichtige Schlacht, es können keine ärgerlichen Bugs passieren, einmal eingesammelte wichtige Gegenstände bleiben, wo sie hingehören, und wer unbedingt dieselben Kämpfe noch einmal erleben will, kann das jederzeit tun. Spätestens im dritten Akt (dem mit den nervigen kleinen Zwergen mit Blasrohr) bezweifeln wir allerdings, dass jemand DAS noch einmal durchmachen will ..."

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13 (0,240M/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Tel.: 0911/2872-150 (13.00 - 17.00 Uhr)
Service-Fax: 0911/2872-250

[Vorstand]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, OliverMenne

[Redaktion]
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)
E-Mail: leserbrief@pcgames.de

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, AndreasSauerland, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Georg Valtin (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)
E-Mail: rossi@pcgames.de

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Bernd Holtmann

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Peter Gunn, Thorsten Seiffert, Stefan Weiß, Lars Geiger, AndreasKrumme

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Gisela Müller, Christina Sachse, Simon Schmid, Hans Strobel

Titelgestaltung: Gisela Müller

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verlasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung:
JensKlüver -348
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

Controlling:
Susanne Szameitat -142

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999. Anforderung über Anja Krauß (-345).

[Verlag]
Computec Media
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung),Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

[Vertrieb]
Gong Verlag GmbH

[Abonnement]
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, FAX: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreisfür 12 Ausgaben:
PC Games CD ....ÖS 900,-
PC Games DVD ....ÖS 900,-
PCGamesPlus ....ÖS 1.435,-

Druck:
heckel GmbH,ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	B12782	B41783	B83361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



















Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000
268.833 Exemplare

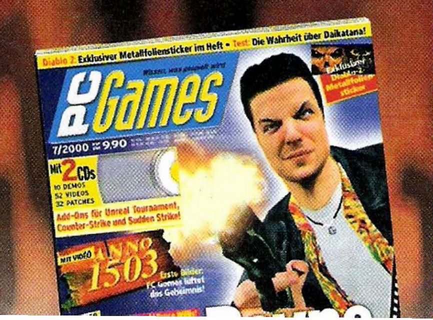
Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC GAMES mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!

Originalgröße: 84 x 119 cm

Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC GAMES mit CD-ROM im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



Ja, ich möchte PC GAMES mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

○ **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**

○ **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC GAMES mit CD-ROM jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PG12

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats September?

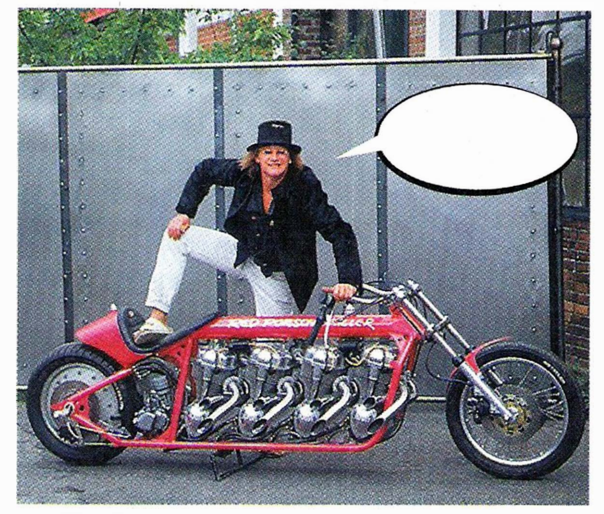


DAS ERKLÄRT ALLES Activision-Pressesprecher Wilding spukt im Vampire-Kostüm herum.

Von Bernhard Müller aus Blankenhain stammt der Siegerspruch für den Schnappschuss des Monats August. Auch im September sind Sie wieder aufgerufen, uns Ihre Vorschläge per Postkarte oder E-Mail zukommen zu lassen. Wir freuen uns auf Ihre Beiträge und belohnen den besten Sprücheklopfer mit einem dicken Spielepaket – mitmachen lohnt sich also!

Gewinn-Hotline:	0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Roonstraße 21 D-90429 Nürnberg
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. September 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DAS MUSS KESSELN Werner-Schöpfer Brösel zeigt den Red Porsche Killer, mit dem Sie im Rennspiel Werner Asphaltbrenner herumkesseln.

PC Games 11/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 11/2000 erscheint am 4. Oktober 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

ECTS 2000

Die traditionell im Herbst stattfindende Londoner Spielemesse war bislang immer wieder für eine Überraschung gut: Vor drei Jahren wurde dort *Diablo 2* angekündigt, im vergangenen Jahr verblüfften Blizzard mit *WarCraft 3* und Westwood mit *C&C: Renegade*. Und dieses Jahr?



Findet in London die Premiere von Duke Nukem Forever oder StarCraft 2 statt?

PC Games ist auch diesmal vor Ort: Freuen Sie sich schon jetzt auf einen ausführlichen Messereport plus Videobericht mit neuesten Spielszenen! Und erstmals werden wir ab 3. September auf www.pcgames.de live vom Messegeschehen berichten.

Baldur's Gate 2

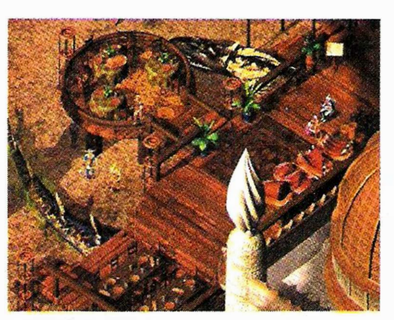
Mehr als 200.000 *Baldur's Gate*-Fans freuen sich auf ein Rollenspiel, das diesen Namen auch verdient: Im extradicken Testbericht unserer Rollenspiel-Experten steht drin, was Teil 2 abgesehen von schickerer Grafik und schier unglaublicher Komplexität noch zu bieten hat und wo die Unterschiede zu *Icewind Dale* und *Planescape Torment* liegen.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

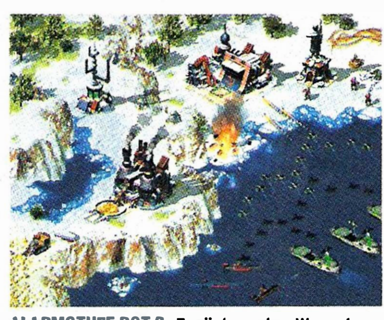
Wenn Sie die Titelstory dieser Ausgabe gelesen haben, sind Sie bestens vorbereitet auf das Echtzeitstrategie-Highlight dieses Jahres. Westwood besinnt sich offenbar wieder auf die Tugenden, die *Command & Conquer* groß gemacht haben. Der PC-Games-Test deckt alle Stärken und Schwächen auf!

Anno 1503

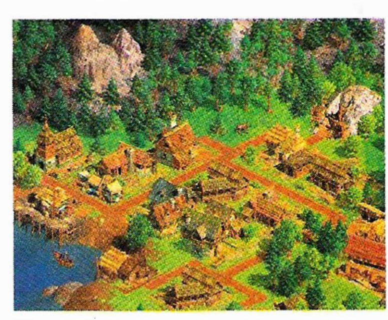
Erscheint *Anno 1503* wirklich am 15.03. 2001? Die Antwort auf diese und viele weitere Fragen steht in der nächsten PC Games: Wir zeigen Ihnen aktuellste Screenshots, unterhalten uns exklusiv mit den Entwicklern und enthüllen die wichtigsten Neuerungen der mit Spannung erwarteten *Anno 1602*-Fortsetzung.



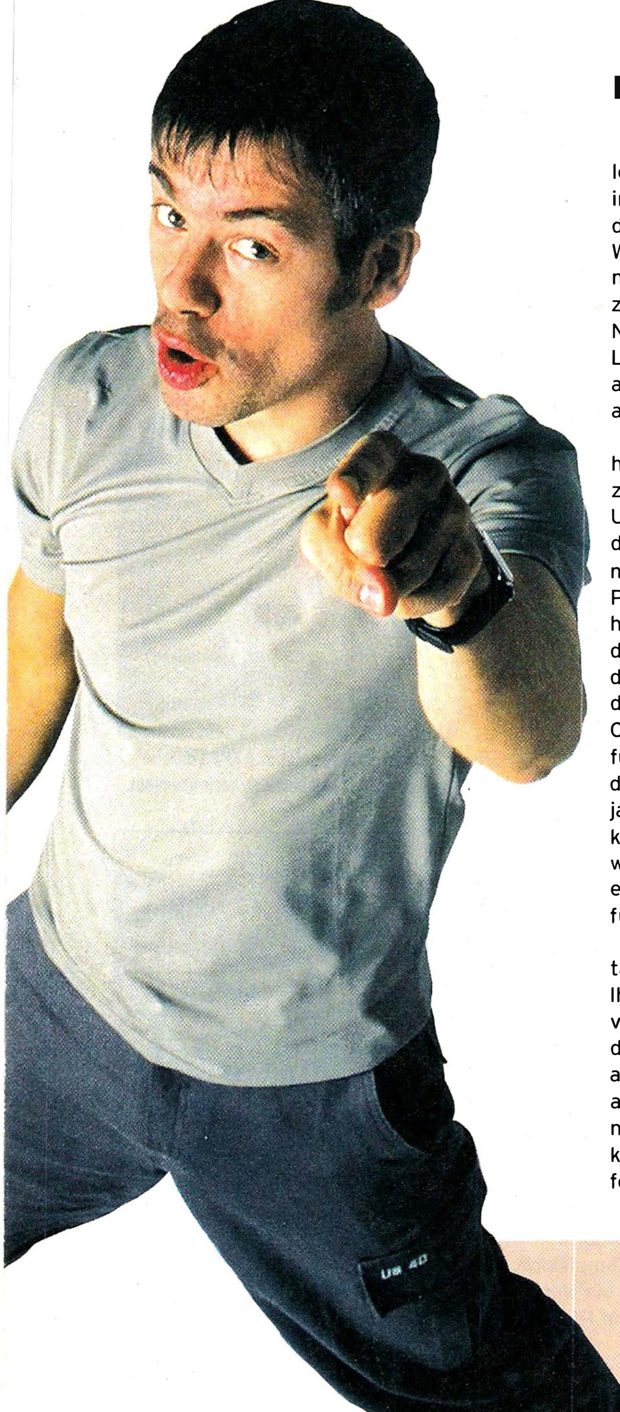
BALDUR'S GATE 2 In Ausgabe 11/2000 kämpfen wir uns durch die riesige Rollenspiel-Welt.



ALARMSTUFE ROT 2 Zurück zu den Wurzeln – geht Westwoods neues C&C-Konzept auf?



ANNO 1503 Deutschlands meistverkauftes PC-Spiel bekommt einen würdigen Nachfolger.



Michl und die dicken Dinger

Hallo Zielgruppe!

Ihr wundert euch vielleicht darüber, mich hier im Hochglanzimperium der Highscorer zu finden. Wo ich doch grade meine neue CD *Back To Life* zur Welt gebracht hab. Nix mehr Glotze, echtes Leben ist bei mir jetzt angesagt. Was mach ich also hier?

Tja, der Computer gehört mittlerweile einfach zum echten Leben dazu. Und dass ich überhaupt den On-Knopf am Rechner finde, dass ich eine PlayStation nicht für den Teil von Ikea halte, wo man seine Kinder abgeben und drei Jahre später wieder abholen kann, das habe ich zwei Dingen zu verdanken: der linken und der rechten Brust von Lara Croft. Ohne die beiden wäre ein Server für mich wohl immer noch ein Inder, der die Gin-Tonics bringt. Tja, und das hat sich ja auch ganz schön geändert. Indien ist keine Server-Plattform mehr, wenn die so weiterprogrammieren, halten die sich in ein paar Jahren Europäer als Aktiv-Boxen für ihre Laptops.

Eine ganze neue Welt hat sich aufgetan, dank Laras beiden Schmuckstücken. Ihre einfühlsame und geschickte Führung von Level zu Level – ganz abgesehen von dem entzückenden Geräusch, wenn sie an Mauern hochsteigt – hat aus mir einen anderen Mann gemacht. Einen Mann, der nach Jahren der virtuellen Obdachlosigkeit nun unter www. mittermeier.de ein festes Zuhause gefunden hat. Und der mit dem Joystick umgeht wie Biolek mit dem Kochlöffel, quasi Michelissimo!

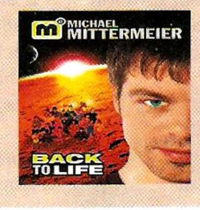
Und jetzt soll *Tomb Raider* sogar noch verfilmt werden. Wow! Meine Vermutung ist, dass Pamela Anderson die linke und Laetitia Casta die rechte spielt. Oder umgekehrt. Für den Rest des Körpers ist Julia Roberts vorgesehen und Bruce Willis spielt die Riesen-Wumme. Nach dem Buch zum Film jetzt also der Film zum Spiel. Ich hoffe nur, der Lara-Movie wird besser als die tägliche Verfilmung vom *Big Brother*-Game.

Ich glaube, man sollte überhaupt mal Computerspiele mit dem echten Leben vergleichen. Oder mal ein paar neue Spiele aus dem Leben andenken. Zum Beispiel statt *Kicker Fußball Manager* eine jamaikanische Fußballsimulation, wo auf echtem Gras gespielt wird, Score echt high macht und man dann zusätzlich Entspannungspunkte sammelt. Vielleicht mach ich das mal.

In der Zwischenzeit bin ich mit meiner CD auch auf Highscore-Jagd. Ich freu mich riesig, wenn ihr mich dabei unterstützt, so multi-player-plattenladen-mäßig. See you – und möge die Macht immer mit euch sein!

Live Long and Prosper
Euer Michl

PS: Eine Frage noch: Welche der beiden Brüste macht denn die Geräusche?



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für *PC Games*. Seit dem Riesenerfolg seines Programms „Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch" ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage - 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.